L'actualité du jeu vidéo N° 22 Compatible Népal-Sécam

EN TEST
Alien Isolation
Peur sur la fille

EN TEST
Stealth Inc. 2
Shadow Maso

EN TEST
The Evil Within
Opération à gore ouvert

EN TEST
Forza Horizon 2
Routes, bloody routes

NON RIEN
ON TROUVAIT QUE LA COUV' MANQUAIT DE COULEUR

À VENIR
Far Cry 4
Zinzin au Tibet

Comment utiliser ce magazine ?

Lecture

Faites pivoter votre tablette pour afficher une ou deux pages à la fois.

Glisser horizontalement pour afficher la page suivante.

Ecartez avec deux doigts, ou touchez rapidement deux fois, pour zoomer sur la partie choisie.

Navigation

Pour afficher les menus de navigation en haut et en bas, touchez une fois l'écran n'importe où.

Bouton Fermer: Touchez pour revenir au choix du magazine.

Bouton Options: Touchez pour afficher les options.

Bouton Aide : Touchez pour afficher les conseils de lecture.

Bouton Icone : Touchez pour afficher l'ensemble des pages du magazine.

Touchez les numéros de page pour accéder directement à la page voulue.

Interactivité

Lorsque vous lisez une page du magazine, le symbole triangulaire indique un lien ou une interactivité possible.

Cliquez pour lancer une vidéo.

Sommaire

À la Une :

66 / Far Cry 4

Actualités

5 / Édito
6 / News

14/ Les tests PC

18 / Alien : Isolation
42 / Borderlands 2
46 / Costume Quest 2
54 / Deadcore
36 / Defense Grid 2
22 / Door Kickers
32 / Civilization : Beyond Earth
14 / The Evil Within
38 / Gabriel Knight : Sins of the Fathers - 20th Anniversary Edition
52 / Gauntlet
30 / A Golden Wake
24 / Legend of Grimrock 2
40 / Qora
31 / Ryse
26 / Shadow of Mordor
48 / Silence of the Sleep
31 / Starwahl
44 / Styx
50 / The Vanishing of Ethan Carter

66/ Les jeux à venir

72 / Assassin's Creed Unity
80 / Cavern Kings
70 / Drifting Lands
66 / Far Cry 4
83 / Hyperlight Drifter
78 / Irrational
84 / Life is Feudal
76 / The Long Dark
82 / Metrocide

84/ Les jeux online

88 / News online
92 / ArcheAge

114/ Le hardware

114 / Actualités
120 / Tour du Périph'
124 / Configs de Canard

LE CAHIER CONSOLES ET MOBILES 125

Événement

128 / Stealth Inc. 2

News 126

En test

144 / Chariot
130 / D4
138 / Disney Infinity 2.0
142 / Drive Club
136 / Forza Horizon 2
134 / Pix The Cat
132 / Sunset Overdrive
146 / Les jeux sur mobiles et tablettes

Avec en plus

160 / Flashback
156 / Listomania
162 / La B.O. du numéro

Mentions légales / 164

LE COMPAGNON MOBILE PRÊT À VOUS SUIVRE OÙ VOUS VOULEZ

Avec son petit format, le LDLC Mercure vous accompagnera partout durant de longues heures **(jusqu'à 6h20 d'autonomie)**. **500 Go** + emplacement mSata disponible, **Dual-core 1,8 GHz**, et aucun système d'exploitation pour une plus grande liberté !

LDLC MERCURE ML2-C1-4-H6

389€95

AVIS CLIENTS ★★★★★

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

Prix affichés TTC hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. Les photos, graphismes, textes et prix de cette publicité, donnés à titre indicatif ainsi que les éventuelles erreurs d'impression n'engagent nullement LDLC.com.

#22
05
Nov
2014

CANARD PC

CANARD PC

Édito

C'est un fait, il y a des jeux qui rendent violent. Des jeux qui réveillent ce qu'il y a de pire en nous, les sales pulsions meurtrières, l'envie de péter de petites gueules de cons avec une batte cloutée. Prenez *Hatred*, par exemple, le nouveau jeu des développeurs de *Painkiller*, en voilà un jeu qui donne envie de fracasser des crânes. Pas parce qu'il est violent, attention. Si les jeux gore transformaient les joueurs en meurtriers, ça se saurait depuis longtemps. Pas non plus parce qu'il demande au joueur de tuer des innocents ou parce qu'il met en scène la peur des victimes dans des gros plans bien malsains. Quant à ceux qui s'empressent de condamner un trailer bourré de provoc' adolescente à deux balles créé uniquement pour faire parler d'eux, qu'ils reconnaissent au moins que l'opération de com' a marché – et qu'ils y ont participé par leurs condamnations. Non, si *Hatred* rend violent, si la simple évocation de son nom me donne envie d'aller chez Destructive Creations pour leur faire bouffer leurs claviers, c'est à cause du "manifeste" que les développeurs ont cru bon de sortir en même temps que leur bande-annonce : "*Aujourd'hui, alors que la plupart des jeux tentent d'être polis, colorés, politiquement corrects et essayent de passer pour de l'art plutôt que pour un divertissement, nous avons voulu créer quelque chose qui va contre la tendance. Quelque chose de différent, quelque chose qui pourrait donner au joueur un plaisir de jeu pur.*" Sans déconner les mecs ? En 2014, créer un shooter, c'est aller "*contre la tendance*" ? Faire un remake HD de *Postal 1* c'est "*différent*" ? Il n'y a pas de "*plaisir de jeu pur*" dans les jeux colorés ? Vous connaissez *Towerfall* ? Vous avez voulu faire de la provoc', super, pourquoi pas. Mais par pitié, n'essayez pas de vous faire passer pour des rebelles.

Suite à la réception d'un paquet provenant de Suisse et contenant un nombre obscène de Basler Leckerli, petites spécialités pâtissières locales, il est de notre devoir de vous annoncer qu'en raison des nombreuses crises de diabète qui ont frappé la rédaction, la sortie du numéro 307 est possiblement compromise. Nous remercions notre lecteur Éric pour cette attention, mais lui faisons aimablement remarquer qu'il a bien fait d'oublier de mentionner son adresse et son nom de famille.

NEWS **Déo et des bas.** Parfois, on se sent tout petit face à l'étendue du potentiel créatif de l'humanité. En cela, nous vivons une époque faste, une effervescence de l'esprit pratique dans sa rencontre avec les possibilités offertes par la technologie.

Après le distributeur de croquettes pour chat, la brosse à dents et le siège de bureau, voilà qu'un jeune inventeur vient de penser à l'objet connecté le plus extraordinaire qu'il m'ait été donné de concevoir : le déodorant connecté. Oui, vous avez bien lu, et vous pouvez vous réserver une minute pour prendre pleinement conscience de l'information. Gild Arwatz, un jeune Américain originaire du New Jersey, a lancé un financement participatif, histoire de soutenir son projet : Click Stick. Qui ne s'est jamais dit "*Mince, j'ai oublié de mettre du déo !*" ? Eh bien voilà, maintenant, ce sera votre smartphone qui vous le dira. Plus fort : l'application dédiée vous préviendra quand il sera temps d'en racheter. Il y a de quoi être soufflé.

TELEX *Project Cars*, le vroum-simulator massivement kickstarté dont la sortie était prévue pour ce mois de novembre, a été repoussé à mars 2015. Pas forcément un mal si l'on en croit certains utilisateurs, un peu inquiets sur l'état de la bêta à l'approche de la date fatidique. En attendant, à *Canard PC*, on crame de la gomme sur Assetto Corsa, dont le test paraîtra dans le prochain numéro (oui, tout ça pour un vulgaire teaser, on sait, c'est moche).

T'as les bulles, t'as les glandes...

À en croire les analystes qui aiment foutre leur nez partout, cette année 2014 marquera un tournant dans la relation entre Kickstarter et le jeu vidéo, notamment à cause d'une "*baisse de quantité, d'ampleur et de succès*". Serait-ce donc le début de la fin ? Pas vraiment, le groupe ICO Partners expliquant ce ralentissement par l'absence de nombreux acteurs majeurs (trop occupés par les titres qu'ils viennent de financer), mais aussi par certaines explosions de projets qui pourraient avoir échaudé beaucoup de monde. Plus précisément, l'extrapolation des six premiers mois de l'année permet d'estimer que Kickstarter débloquera 27 millions de dollars en 2014, contre 57 millions en 2013 et que la quantité de jeux financés passera de 446 à 350. Et si tous ces gros chiffres qui font mal au crâne ne suffisent pas à vous convaincre, ajoutez donc 21 projets qui ont dépassé les 500 000 dollars en 2013 et seulement 3 depuis le début de l'année. Tout ça pour dire que si la bulle n'éclate pas encore, elle bloblotte bien. Oui, j'invente des mots si j'ai envie.

TELEX Il est désormais possible de payer par Twitter. Et l'information a beau n'être disponible, à l'heure où nous écrivons ces lignes, que sur quelques sites anglophones, ce sont des Français qui font ça : le groupe Caisse d'Épargne-Banque populaire et la société S-Money. À tout hasard, vous pouvez noter le compte Twitter de la rédac : *@canardPCredac*. À votre bon cœur !

Unité monétaire

D'étranges bruits de couloir ont couru pendant quelques jours au sujet d'Unity Technologies, boîte qui développe Unity 3D, le moteur utilisé par de nombreux jeux indés (et pas seulement indés ; Blizzard l'a utilisé pour *HearthStone*). D'après ces rumeurs, Unity aurait été à vendre, ce qui aurait pu avoir de grandes conséquences sur le vaste écosystème de micro-indés qui utilisent Unity pour faire des jeux tout pourris. Avouez que ça aurait été dommage. Rassurez-vous, ces vilaines rumeurs ont été démenties : Unity Technologies n'a jamais été à vendre mais a par contre changé de président. L'heureux nouveau patron du moteur à la mode n'est autre que John Riccitiello, ancien PDG d'Electronic Arts et co-fondateur du fonds d'investissement Elevation Partners. Un homme qui a le sens des affaires, sans l'ombre d'un doute, et qui a bien compris qu'un moteur aujourd'hui utilisé par 53,1 % des développeurs Android et iPhone a sans doute plus d'avenir qu'une multinationale recroquevillée sur son petit catalogue de jeux AAA.

No pain no gain

Il en est des studios de jeu vidéo comme des stars de cinéma. Tandis que certains triment des vies entières dans l'ombre, d'autres connaissent la gloire et la célébrité en une production à peine. C'est ainsi que Bossa, le studio britannique à l'origine de *Surgeon Simulator*, aurait pu annoncer que son prochain jeu vous mettrait aux commandes d'un volet roulant, il aurait rencontré le même enthousiasme. D'ailleurs, on n'en est pas passé très loin. En ces temps où le gluten fait presque aussi peur sur Doctissimo que le lait de vache ou le virus Ebola, le prochain jeu de Bossa relève presque de l'engagement politique : vous y incarnerez une tranche de pain de mie industriel, aux prises avec les dangers et les délices d'une cuisine moderne. Vous pourriez même devenir un genre de super-héros boulanger puisque l'on découvre dans une vidéo postée par le studio sur Twitter que ce toast est capable de grimper aux murs et de se tartiner lui-même.

Réalité virtuelle made in France

Dites, vous ne trouvez pas que ça commence à devenir lassant, toutes ces annonces de nouveaux casques de réalité virtuelle ?

Non, y a que moi que ça chagrine ? OK, je ferme ma gueule et vous annonce l'arrivée du petit nouveau alors. En plus, il est français, ce qui ne manquera pas de réjouir notre plus fidèle abonné Arnaud Montebourg. L'Archos VR Glasses se pose en concurrent direct du Gear VR de Samsung, lui-même pas concurrent du tout de l'Oculus Rift puisqu'il fonctionne à l'aide d'un smartphone. Là où le modèle du fabricant français se démarque, c'est d'une part par son prix (moins de 30 euros, contre 200 dollars annoncés pour le modèle coréen) et d'autre part par sa compatibilité avec tous les OS et modèles du marché de moins de 6 pouces, là où le Gear nécessite la délicate introduction d'un Galaxy Note 4 exclusivement. Il n'y a plus qu'à espérer que des applications intéressantes soient développées, car si c'est pour se contenter de simulateurs de salle de cinéma avec voisin chiant qui mâche ses pop-corns la bouche ouverte, elle va faire long feu, cette révolution technologique.

Les ravages de la rogue

On s'en doutait depuis quelques semaines, Ubisoft ayant fait certifier auprès de l'organisme brésilien de classification des jeux une version PC d'*Assassin's Creed : Rogue*, mais c'est maintenant officiel. Oui, *AC : Rogue*, qu'on pensait jusque-là réservé aux consoles d'ancienne génération, sortira bien sur nos machines début 2015. Les PCistes aussi auront la chance de pouvoir incarner Shay, un assassin devenu templier parce qu'après tout pourquoi pas. À en croire le silence gêné des développeurs lorsqu'on leur pose la question, des versions Xbox One et PS4 ne seraient pas non plus totalement exclues. Si l'on compte le platformer *Assassin's Creed : China* et le jeu mobile *Assassin's Creed : Identity*, ça nous fait donc déjà trois *Assassin's Creed* prévus pour le premier semestre 2015, soit presque autant que durant toute l'année 2014, déjà fort bien pourvue (*Liberation HD*, *Memories*, *Unity*, *Rogue old-gen*). Les spécialistes de la prospective contactés pour l'occasion tablent sur une dizaine de jeux *AC* d'ici à la fin 2015, une stratégie marketing connue des initiés sous le nom de "technique de la vache à lait".

TELEX Si vous êtes du genre anticonformiste de principe, comme ce vieux pote barbu qui refuse l'utilisation du téléphone portable et que l'on a tous dans notre entourage plus ou moins proche, vous serez ravi de savoir qu'en matière de VoIP, une alternative underground à Skype va arriver. Firefox Hello, comme son nom l'indique, sera intégré au navigateur de Mozilla et ne nécessitera pas la moindre création de compte. Idéal pour embrouiller la NSA et organiser des visioconférences entre anticonformistes.

La transhumance des transhumanistes

Ça fait un bout de temps que Google s'intéresse à notre santé. Le groupe a par exemple lancé une vaste collecte d'ADN pour sa "baseline study", une étude visant à déterminer les facteurs de risques de plusieurs maladies mortelles. Il a aussi fondé l'entreprise Calico chargée, excusez du peu, de "*trouver des solutions pour augmenter la durée de la vie humaine*". Ces projets, bien sûr, n'aboutiront au mieux que dans plusieurs décennies. Heureusement, pour nous aider à patienter en attendant la mort, Google a dans ses cartons un autre projet : un service de consultation médicale en ligne. Désormais, lorsque vous taperez "*j'ai mal aux pieds*" dans le moteur de recherche, au lieu de recevoir un lien vers une page Doctissimo vous apprenant que vous avez le cancer, Google vous proposera de chater en direct avec un vrai médecin qui vous dira sans doute "*ah oui en effet vous avez mal aux pieds, je ne peux pas vous en dire beaucoup plus, allez voir votre généraliste*" mais au moins 1) vous serez rassuré ; 2) vous aurez raqué (le service, gratuit pendant sa phase de test, est parti pour être ensuite payant) ; 3) vous ne risquerez pas de faire un procès à Google après qu'il vous a envoyé sur un site naturopathe expliquant que le SIDA se soigne avec des gousses d'ail.

Vox Populi

Le monde merveilleux du financement participatif

Financement de projets audacieux ou foireux, mendicité organisée, come-backs de vieilles gloires... L'univers du crowdfunding est encore plus passionnant qu'une saison des *Feux de l'Amour*. Pour nous en communiquer les dernières nouvelles, retrouvons en direct un peu différé notre envoyé spécial Sigismond McFist.

Bien fait ! Un STR empruntant à *Total Annihilation* et *Command & Conquer*, deux factions asymétriques, les poulpes géants lovecraftiens et les robots insectoïdes, qui s'affrontent pour le contrôle de notre planète en utilisant les humains comme ressources... Human Resources aurait pu tout avoir pour nous plaire. Manque de bol, ce projet émane de Uber Entertainment, le studio également connu sous le nom de "*bande de sagouins qui ont bâclé* Planetary Annihilation". Après s'être bâtie une solide réputation de développeurs qui ne terminent pas leur jeu, ils ont confirmé leur obsession maladive pour le pognon – que l'on soupçonnait déjà au moment de l'accès anticipé à *Planetary Annihilation* à 83 euros – en demandant pas moins de 1,4 million de dollars pour leur nouveau projet. Échec retentissant, puisqu'une petite dizaine de milliers de backers n'est parvenu à réunir "que" 384 000 dollars. Pour mémoire, ils étaient quatre fois plus nombreux et avaient ramené quasiment six fois plus de sous pour *Planetary Annihilation*. Ce qui montre qu'un paquet d'entre eux ont joué au jeu et possèdent un minimum de mémoire.

(Pas si) seul dans le noir. Dans un tout autre style et avec un budget moins grotesque, Frédéric Raynal a lancé sa campagne de financement participatif sur Ulule pour 2Dark, son survival-horror en 2,5D. Objectif : 30 000 euros pour avoir la joie de plonger dans l'univers chatoyant d'un psychopathe et y secourir des enfants tout mignons en voxels. Comme à *Canard PC*, on aime bien le projet et le bonhomme qui se trouve derrière, on lui souhaite plus de succès qu'à Uber et on vous file le lien Ulule : *cpc.cx/aHB*. Vous savez maintenant où aller si vous voulez soutenir Raynal et son 2Dark, ou si vous voulez vous faire pardonner d'avoir piraté *Alone in the Dark* en 1993. Inutile de nier, on a des dossiers sur vous.

En cas d'urgence psychiatrique, composer le 15. Quoi qu'on en pense, le crowdfunding est un moyen, pour une personne lambda, de manifester son intérêt pour un projet de jeu. Mais quand certains montent un projet visant à financer une campagne de com' visant à manifester de l'intérêt pour un projet, c'est qu'il est temps de se coller un masque de luchador sur la tête et d'aller courir nu dans une église en chantant du Chantal Goya. C'est pourtant bien ce qu'ont fait deux cinglés sur Indiegogo, pour réclamer très très fort : "*On veut* Half-Life 3 *!*" Si le seuil de 3 000 dollars est franchi, des publicités ciblées seront envoyées vers les développeurs. Pour 9 000 : un camion publicitaire qui tourne autour du siège social de Valve. 45 000 : des sosies de Gabe Newell qui poireautent devant avec des t-shirt floqués au slogan ♪ "*Ce matin, un lapin...*" ♫

Opération : impossible. Dans ma jeunesse, quand l'électricité sautait, il fallait trouver la lampe de poche dans le noir, remettre la main sur les allumettes sinon les bougies ne servaient à rien, et sortir vérifier des fois que c'était les plombs qui avaient sauté.

Maintenant, on a tous un téléphone portable avec une application lampe torche. Même les chirurgiens kirghizes, qui vivent dans un pays où le gouvernement procède parfois à des coupures de courant inopinées (la faute à la sécheresse qui compromet le fonctionnement des barrages hydroélectriques, mais on n'est pas là pour parler environnement ou politique énergétique). C'est ainsi qu'en plein milieu d'une opération à cœur ouvert, une équipe de chirurgiens de Jalalabad a dû sortir ses téléphones. Le patient a survécu. L'histoire ne dit pas si l'application lampe torche utilisée par l'équipe médicale a refilé leurs données personnelles à des sites marchands.

Toc toc, qui est là ?

Plus fort que la NSA, dont la rumeur veut qu'elle ait imposé l'affaiblissement d'algorithmes de chiffrement afin que ses limiers ne rencontrent pas trop de difficultés à les casser et ainsi protéger la liberté et la démocratie à travers le monde, voici le FBI qui réclame très officiellement la politique du moindre effort en matière d'intrusion des smartphones. Le patron du "Bureau", comme on dit dans les films, regrette en effet que son travail soit rendu de plus en plus difficile par les systèmes de sécurité toujours plus complexes utilisés par les fabricants de téléphone. Et donc, de se prononcer en faveur d'une révision des textes de lois afin d'imposer aux fabricants (on parle ici, entre autres, de Google et Apple) l'installation d'une backdoor légale. Si les choses de la sécurité informatique vous échappent, "backdoor" signifie en anglais "porte dérobée". Porte qui ne s'ouvrirait donc, à en croire le boss du FBI, que devant le sourire Ultra-Brite d'un agent fédéral. Et personne d'autre. Ben non. Allez, pour être certain que le FBI soit en mesure de garantir la sécurité du monde américain, prévoyons également d'entourer cette porte d'un guirlande électrique, pour qu'on la voie de loin, et que le mot de passe pour l'ouvrir soit "1234" parce qu'un agent fédéral, c'est pas toujours très vif d'esprit.

Faites de beaux Reeves

Je sais pas vous mais moi, depuis *Matrix*, j'ai envie d'être Keanu Reeves. Comment faire le poids à côté d'un garçon aussi charismatique, au visage toujours impassible, qui ne s'embarrasse pas du concept bourgeois de "jeu d'acteur", capable de conduire un bus et de plier sa colonne vertébrale à 90° vers l'arrière ? Eh bien, mon rêve est sur le point de se réaliser puisque le prochain DLC de *Payday 2*, réalisé en partenariat avec les productions Lionsgate, permettra d'incarner John Wick, héros de leur dernier film joué par le grand Keanu. Bon, il y a quand même un peu plus qu'une skin. On trouvera par exemple de nouvelles compétences (qui permettent par exemple de tenir une arme dans chaque main, comme aime le faire John Wick), un nouveau pistolet et un nouveau couteau (inspirés des armes de John Wick) et trois paires de lunettes de soleil (car John Wick kiffe les lunettes de soleil). Quand même. Reste à espérer qu'un DLC du même genre accompagnera la sortie du film *Dying of the Light* en décembre prochain. Parce que bon, si une skin Keanu Reeves est sympathique, une skin Nicolas Cage serait carrément un don de Dieu.

TELEX Oui, *Saints Row 4 : Gat Out of Hell* est toujours dans les cartons et prévu pour le 27 janvier prochain. Tout va bien, les développeurs promettant que cette extension (ATTENTION SPOILER) ramènera Gat d'entre les morts (ON VOUS AVAIT PRÉVENU), accompagné d'une invasion des enfers. Rien de spécial, si ce n'est que la date de sortie vient d'être avancée au 20 janvier. Alors d'habitude, on sait quoi dire quand des développeurs repoussent un titre. Mais là, je suis tout décontenancé à l'intérieur de moi.

Bouge ton corps

En des temps jadis et immémoriaux, THQ s'occupait d'éditer *Saints Row*. OK, tout ceci s'est terminé en 2013 mais à l'échelle du jeu vidéo, cela nous rapproche déjà de la Renaissance. Voire du Bas Moyen Âge. Or, le cadavre à peine froid de l'éditeur n'en finit pas de laisser échapper des secrets, comme autant de petits vers affamés à la recherche d'un peu plus de viande à grignoter. Dernière trouvaille, un certain *Saints Row : The Cooler* aurait été annulé vers la fin 2010 pour de prétendus "*problèmes de qualité*" qui, bien sûr, ne découlent pas du fait qu'Heavy Iron Studios a essentiellement développé des titres comme *Bob l'Éponge : Bataille pour Bikini Bottom*, *Ratatouille* et *Wall-E*. Et encore moins du gameplay qui devait se limiter à de la baston que l'on imagine grossière, contrôlée par des gesticulations au Kinect et PlayStation Move. À moins... à moins qu'il n'ait fallu que les joueurs se trémoussent pour passer certains "niveaux de lap dance". Oui, cela expliquerait les traces de griffures et les signes cabalistiques retrouvés dans les bureaux du service marketing de THQ.

Joue-là comme Naruto666

Rien de plus beau qu'une industrie qui sait rester proche de ses clients. Prenez l'histoire de Mike Maulbeck, le développeur de Paranautical Activity, qui a découvert avec surprise le jour de la sortie de son jeu que Steam l'avait laissé dans la catégorie "accès anticipé" au lieu de le mettre dans les "sorties récentes". Bien sûr, Mike aurait pu réagir comme un type normal, passer un petit coup de fil à Valve pour leur signaler l'erreur, au pire en gueulant un peu. Mais ça n'aurait pas été conforme aux coutumes millénaires du jeu vidéo. C'est pourquoi, comme n'importe quel joueur de *Call of Duty* en colère, Mike-les-grands-moyens a posté une série de tweets rageurs accusant Steam d'abuser de sa position de monopole et, surtout, menaçant de mort le PDG de Valve ("*Je vais tuer Gabe Newell. Il va mourir.*"). La provocation ayant été moyennement appréciée en haut lieu, Paranautical Activity a tout simplement été dégagé de Steam. Le jeu est toujours disponible sur Desura et sur le site des développeurs mais le pauvre Maulbeck se plaint de n'y vendre que 12 copies par jour. Eh oui, Mike, comme dit l'adage, "*il ne faut pas mordre la main qui vous nourrit, surtout quand elle appartient à un barbu de 150 kg*".

"Ce n'est pas un bug, c'est une feature."

Au rayon "tempête dans un verre d'eau à moitié vide", nous avons récemment eu droit aux performances d'*Assassin's Creed Unity* sur les consoles nèquesteugène, officiellement capées à une résolution de 900p et 30 images par seconde, tant sur Xbox One que sur PS4. Au-delà des querelles de clocher qui ont suivi ("*ils se sont calés sur les perfs lamentables de la Xbox One pour ne pas faire de jaloux, s'ils ne font pas machine arrière, je retiens ma respiration jusqu'à ce qu'il m'arrive quelque chose*"), Ubisoft a réagi. Et réagi de façon, disons… audacieuse. Concernant le nombre d'images par seconde, des membres de l'équipe de développement ont ainsi assuré que les 30 FPS, "*c'était voulu, c'est même d'ailleurs mieux que 60, que ça donne un rendu plus cinématographique au jeu*", citant comme contre-exemple le film *Le Hobbit*, tourné à 48 images/sec, "*ce qui lui donne un aspect bizarre, pas réel*". Ce à quoi la réalisateur du *Hobbit* aurait répondu : "*Si mon film a l'air bizarre, c'est parce qu'il traîne en longueur et que les acteurs jouent comme des pieds bots, mais pour nous aussi, c'était voulu, c'était même un parti pris artistique, voyez, moi aussi je peux en sortir, des excuses foireuses.*"

J'en ai plein le cube

Dans un monde où l'on pourrait dire n'importe quoi juste pour rire, j'aimerais vous raconter que des gars de chez Warner Bros. ont entendu parler du rachat de Mojang par Microsoft, puis ont échafaudé des plans pour faire un film *Minecraft* avant se replonger la tête dans un grand bac de poudreuse. Mais notre monde réel est cruel et sale. Aussi, des rumeurs veulent que la Warner planche sérieusement sur l'élaboration d'un film *Minecraft*, dont elle a acquis les droits en février dernier. Non, sans déconner. Des discussions seraient d'ailleurs engagées avec Shawn Levy (réalisateur de *Real Steel* et *Une nuit au musée*) pour savoir si celui-ci aimerait s'occuper du projet. Côté scénario, le mystère reste toutefois entier, mais on imagine qu'un mec anonyme qui empile silencieusement des cubes pour faire face à des monstres pendant la nuit, a de quoi séduire. Ouais, il va falloir quand même rajouter un sacré paquet d'explosions. Vous pensez que Michael Bay serait intéressé ?

Désagréments

Y a pas de raison que les jeux vidéo soient entièrement dédiés à des trucs agréables. Ben oui, moi je suis à fond pour qu'on souffre, psychologiquement et physiquement, parce que le bonheur c'est chiant comme un jour de pluie. Baudelaire aurait-il écrit *Les Fleurs du Mal* s'il avait été épanoui, rempli de joie et de bien-être ? Je ne ne crois pas.

PAR MARIA KALASH

Boys Like Blue Girls Like Pink

STÉRÉOTYPO

Il paraît que les filles aiment le rose. Je n'aime pas trop le rose. Suis-je pour autant une fille ? Dans *Boys Like Blue Girls Like Pink*, vous commencez par choisir si vous êtes un garçon et que donc vous aimez le bleu. Ou si vous êtes une fille et que donc vous aimez le rose. Une grille remplie de petits symboles apparaît : des cœurs, des étoiles, des carrés, ce genre de choses. Chacun a une couleur. Vous allez donc diligemment cliquer sur les symboles roses. Vite vite pour pas casser le combo. Et puis tout à coup, pour une raison inconnue, vous prenez un malus. Puis un autre. Subitement les filles se sont mises à aimer le vert, et les garçons le violet. Un peu plus tard, les garçons se mettent à aimer le rouge. Et au lieu que cela soit écrit à gauche, c'est passé à droite. Si vous êtes vraiment maso, vous pouvez activer le Stroop effect. Les filles aimeront le bleu, mais il sera écrit en rose, histoire de vous pourrir un peu plus.

Genre : Torture
Développeur : XenosNS (Canada)
URL : *cpc.cx/aHh*

Color Picker

PANTONE

Je sais pas à quel point on vous en a parlé mais on a une nouvelle maquettiste à la rédaction. Elle a immédiatement gagné l'approbation générale puisqu'elle est bretonne comme Moquette, qu'elle aime les Grands Anciens comme Sébum et qu'elle maîtrise l'art de perdre son temps sur les Internets comme moi. C'est ainsi que l'autre jour, on a failli perdre un œil à cause d'elle : elle nous a calés sur Color Picker. Le concept en est simple mais diabolique. Devant un alignement de petits carrés colorés, il faut aller cliquer sur celui qui n'est pas de la même couleur que les autres. Au début c'est super facile, après on plisse un peu les yeux, et puis on finit par se demander s'il y a vraiment une foutue différence. Allez-y, jouez-y, vous verrez que vous aussi vous l'aimerez notre nouvelle maquettiste.

Genre : Torture oculaire
Développeur : Peter Lauris (Lituanie)
URL : *cpc.cx/aHi*

The Uncle Who Works For Nintendo

LE LIVRE DONT IL EST LE HÉROS

Bon, je ne suis pas sûre d'avoir tout compris. Je suis même à peu près certaine de n'avoir rien compris. J'ai néanmoins passé un agréable moment de malaise, il me semble donc important que vous puissiez en profiter. *L'Oncle qui travaille pour Nintendo*, tel qu'on le traduirait en français, est une fiction interactive plutôt brève, entièrement en anglais, et pas trop bavarde. L'histoire commence alors que votre meilleur(e) pote vous invite à la maison pour une soirée pop-corn et jeux vidéo. Afin de vous approprier l'aventure, vous allez même choisir le nom du récipiendaire de votre amitié, après quoi la soirée pourra commencer. Au centre de cette soirée, la venue du mystérieux oncle qui travaille pour Nintendo, un personnage à propos duquel je ne dirai rien, vu que c'est tout l'intérêt du jeu que de tâcher d'en savoir plus. Sachez simplement qu'il y a plusieurs fins, qu'elles sont toutes très étranges, et que la bande-son rend toute l'affaire un peu plus inquiétante encore.

Genre : Fiction interactive
Développeur : Michael Lutz (États-Unis)
URL : *cpc.cx/aHj*

LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE

Attiré par l'univers informatique, devenez notre prochain franchisé !

POSTULEZ SUR **FRANCHISE.LDLC.COM**

04 72 52 37 77

"Les franchises LDLC.com fleurissent et ce n'est qu'un début ! D'ici à 2018, nous aurons ouvert 40 magasins dans l'Hexagone. Rejoignez-nous et venez vivre une véritable expérience high-tech."

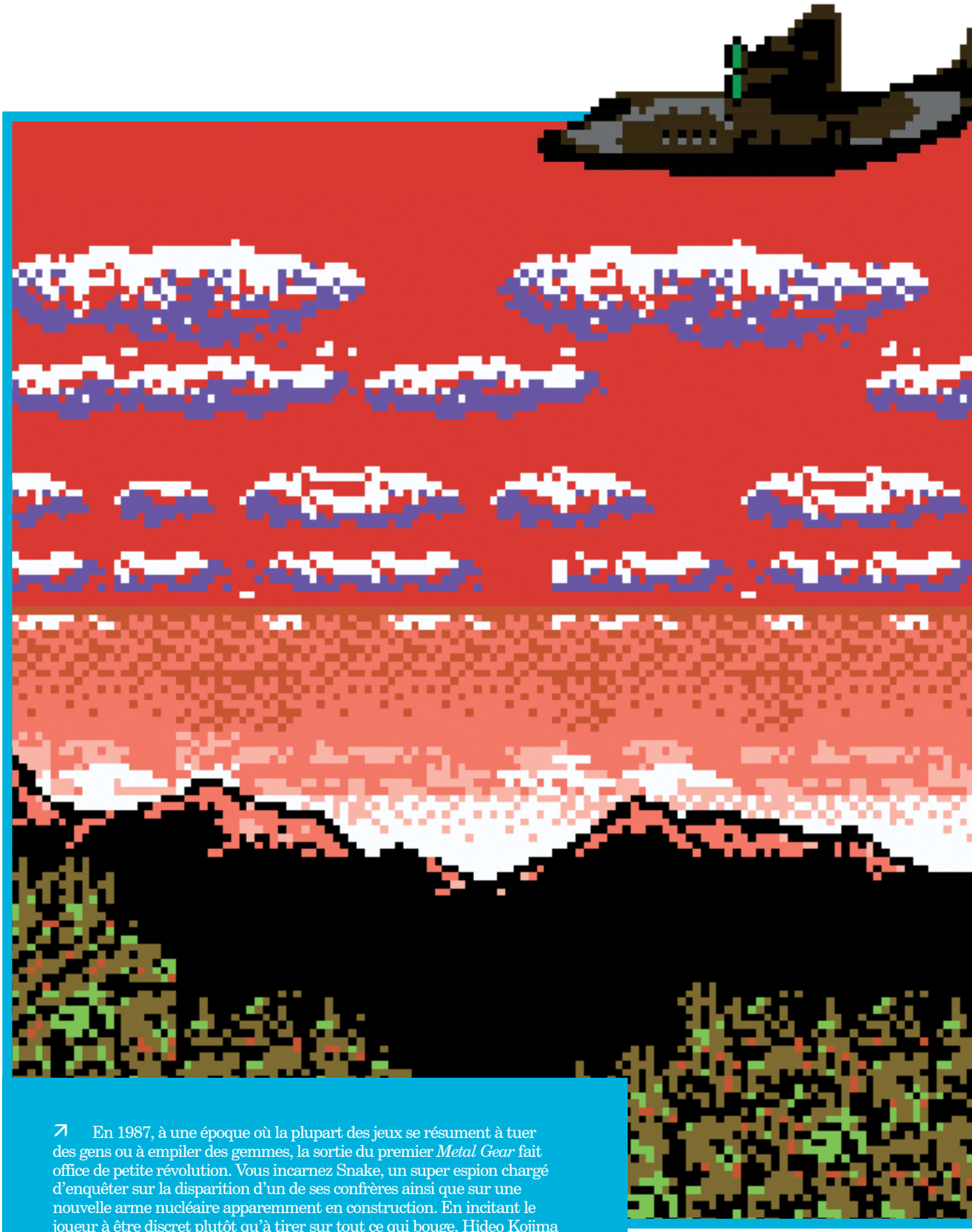
LAURENT DE LA CLERGERIE
Président fondateur de LDLC.com

25 000 RÉFÉRENCES

SPÉCIALISTE INFORMATIQUE DEPUIS 18 ANS

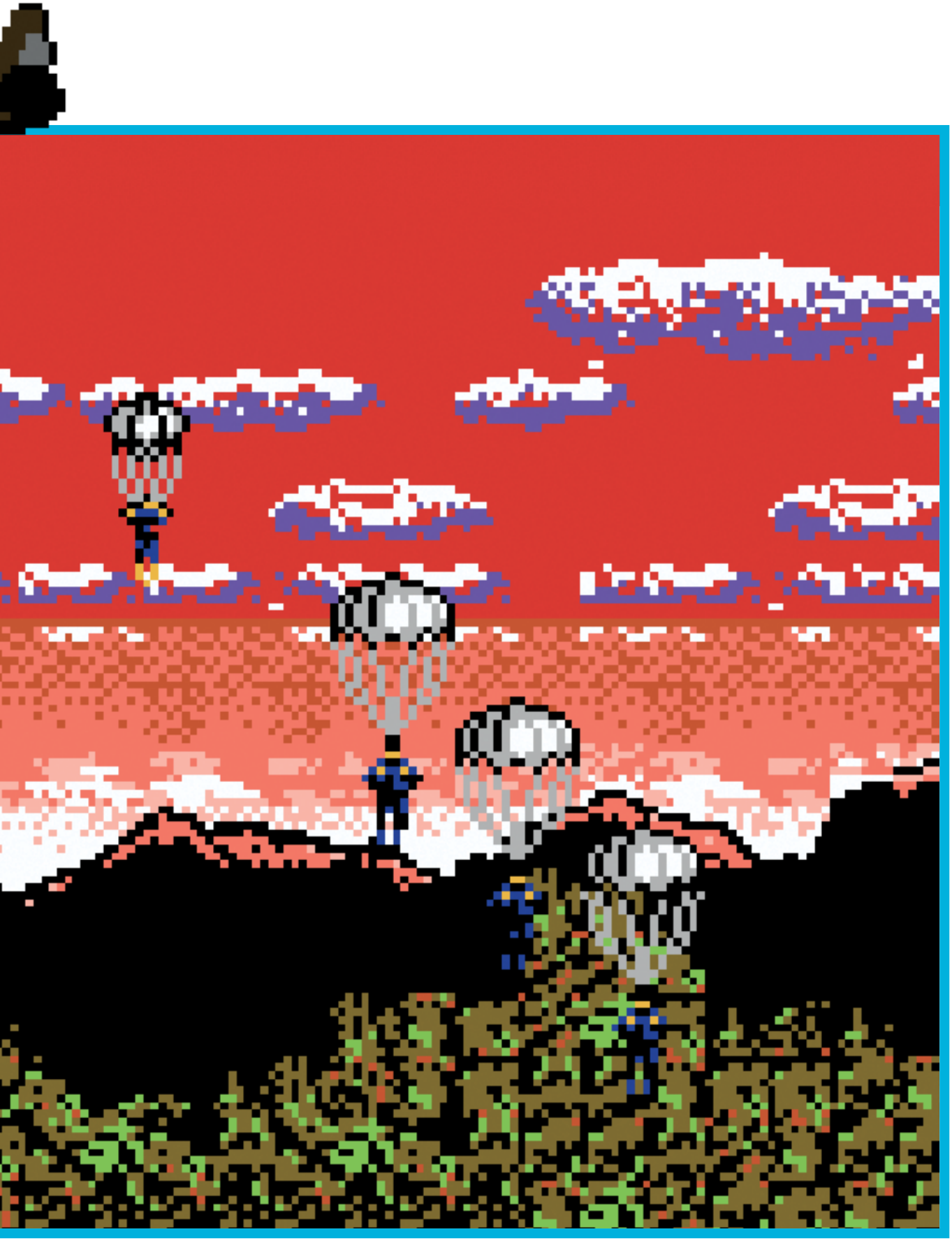
40 FRANCHISES D'ICI 2018

CONCEPT STORE DESIGN (VENTE, CONSEIL & SERVICE)



↗ En 1987, à une époque où la plupart des jeux se résument à tuer des gens ou à empiler des gemmes, la sortie du premier *Metal Gear* fait office de petite révolution. Vous incarnez Snake, un super espion chargé d'enquêter sur la disparition d'un de ses confrères ainsi que sur une nouvelle arme nucléaire apparemment en construction. En incitant le joueur à être discret plutôt qu'à tirer sur tout ce qui bouge, Hideo Kojima vient d'inventer les bases du jeu d'infiltration moderne.

(1987, Konami, MSX2, NES, Commodore 64, DOS)



Genre : Survival Horror / Action **Développeur :** Tango Gameworks (Japon) **Éditeur :** Bethesda Softworks **Config. recommandée :** CPU 3 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique avec 4 Go de mémoire vidéo **Download :** 31 Go **DRM :** Steam **Langues :** Français intégral disponible **Prix :** Environ 36 euros

The Evil Within

À mon gore défendant

Tout ceci est un énorme malentendu. Je n'ai rien à faire là, voyons ! Moi j'aime la liberté, les petits oiseaux et me sentir intelligente. Ici il fait froid, ça sent la mort et la peur. Mais oui, bien sûr que la peur a une odeur. Celle des intestins trop vite vidés, de l'urine et de la transpiration. Ajoutez quelques phéromones, et comme un arrière-goût de bile dans la bouche. Non, ça n'est pas exactement agréable. Oh, vous pouvez faire le malin, vous n'y échapperez pas non plus.

PAR MARIA KALASH

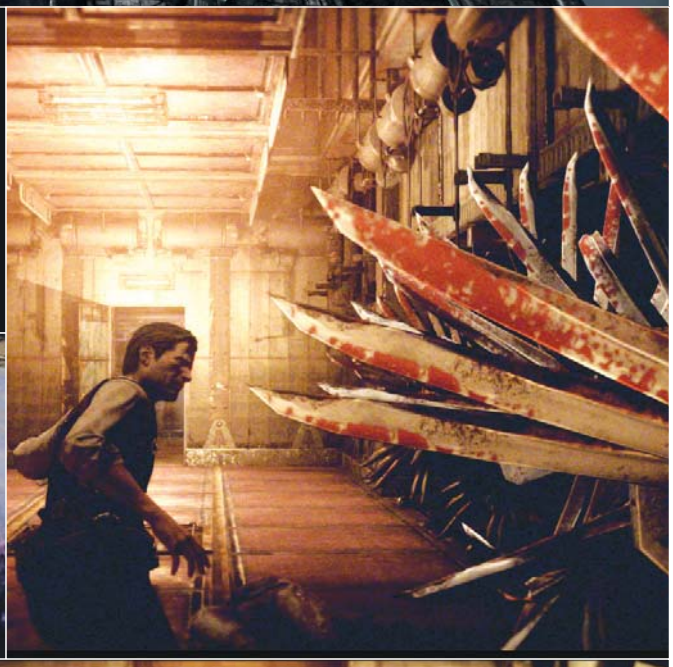
Si les jeux vidéo étaient en odorama, *The Evil Within* aurait probablement collé la gerbe au plus endurci des légistes. Mais on n'a pas encore ça dans nos salons. Shinji Mikami, M. *Resident Evil*, n'a pas pour autant renoncé à nous mettre dans cet état de tension physique extrême, à couper nos cerveaux pour mieux laisser nos corps prendre le dessus, à réveiller le reptile qui sommeille en chaque joueur. Alors il joue sur le reste. Le bourdonnement des mouches au-dessus des marmites longtemps oubliées. Le bruit mouillé des viscères encore tièdes. La viscosité du sang sur les corps. L'éclair qui déchire la nuit et nous laisse entrevoir le charnier qui nous entoure. *The Evil Within*, c'est ça. Un retour au plus petit dénominateur commun du vivant : la viande, les tripes et l'instinct de survie. L'inspecteur Sebastian Castellanos, de la police de Krimson City, est appelé avec ses collègues Joseph et Kidman pour une urgence. Il pleut à verse, ils sont fatigués. L'hôpital psychiatrique Beacon se dresse, gris et menaçant entre les nuages. On ne sait rien. Voilà, c'était l'intro. C'est à vous. Et là, c'est comme un raz-de-marée, une déferlante qui s'approche de la plage pour vous happer et vous noyer sous des kilolitres d'hémoglobine. Quinze secondes après avoir pris le contrôle de l'inspecteur Castellanos, vous découvrez des dizaines de corps. Deux minutes après, vous assistez à votre première éviscération. Attendez encore quelques instants, et vous pataugerez dans un bain de sang littéral.

Torture Ninja. L'avantage, c'est qu'après une telle entrée en matière, on n'a plus tellement de raisons d'avoir peur. Ne vous en faites pas, la bonne quinzaine d'heures de jeu qui vous attend ensuite recèle son lot de créatures cauchemardesques, de tortures tordues et de substances crado. On aura même droit à quelques petits jumpscares, des spectres qui sortent de leur boîte, et même des boîtes qui se promènent sur des pantins, histoire de vous réveiller l'adrénaline. Mais ça sera sur le mode gore débridé. Et pas tellement sur le créneau privilégié ces dernières années par les *Alien* ou les *Amnesia* : l'angoisse insidieuse. Pour autant, *The Evil Within* mène sa barque à cent lieues de la promenade de santé, et s'applique à vous faire naviguer dans un état de tension permanent. Sebastian Castellanos a beau être policier, il n'est pas exactement un super-héros. Blessé au début, il encaisse à peine deux coups avant de s'effondrer. Il boîte, se tient tordu. Il est capable de sprinter trois secondes, avant de devoir reprendre son souffle de fumeur. La vue à la troisième personne suit le policier derrière son épaule droite, et se voit constamment contrainte. Lorsqu'il marche penché pour rester discret, vous ne pourrez plus voir au-dessus de sa ligne d'épaule. Dans les étroits couloirs de l'hôpital psychiatrique, à l'abri dans une armoire, dans un manoir gothique ou dans les ruines d'une étrange ville médiévale, votre champ de vision, votre principal atout, est toujours douloureusement raboté. Vous pourrez faire le choix de la discrétion. Au prix de la vision.

Le normal nécessaire. Castellanos est donc un type normal, malgré ses faux airs d'Indiana Jones quand il se trimbale sa lampe torche. Au fil du jeu, il récupère en revanche un joli petit arsenal. Pistolet, carabine, arbalète et même fusil de snipe. Avant le lance-roquettes. Mais ne comptez pas trop dessus. Les munitions sont rares. Vous les trouverez dans des containers ou sur les dépouilles des zombies que vous parviendrez à abattre. Et même si vous veniez à en trouver "beaucoup", vous ne pourrez pas tout transporter. Il va donc falloir économiser. Préférer parfois la hache, ou la torche à usage unique, qui permet de mettre le feu à l'un de ces pauvres zombies qui hantent le jeu. Mettre le feu c'est important. C'est s'assurer que le pendu ne va pas tout à coup tomber de son perchoir comme un fruit trop mûr pour se mettre à vous poursuivre. Les affrontements, aussi brefs que violents – il est bien rare que vous ou votre ennemi tienne plus de trois coups –, vous pousseront donc à la créativité. De nombreux pièges disséminés seront aussi mortels pour vous que pour les monstres que vous y précipiterez. Il y a aussi des tonneaux explosifs (rouges naturellement), et la possibilité de mettre le feu à plusieurs ennemis d'un coup. Il y a surtout la fuite, et les attaques furtives. Je ne sais pas si certains se sentaient d'humeur à foncer dans le tas ; il leur faudra faire preuve d'un peu plus de subtilité.

Jouer sur PC

Bethesda a publié une liste d'instructions (ici : *cpc.cx/aHN*) parce que bon, il faut bien dire que l'optimisation sur PC est très légèrement défaillante. Celles-ci devraient vous permettre de lever la restriction à 30 FPS pour passer à 60, et de retirer les fameuses barres noires façon cinéma, même si les développeurs ne nous le recommandent pas. On espère encore un patch qui permettra alors de retoucher le FOV. Des utilisateurs proposent des solutions maison un peu partout sur les Internets... Bethesda devrait être capable d'en faire autant.



La clostrophobe des temps. Brutal et intense, *The Evil Within* vous rappelle constamment à quel point vous êtes petit, faible et impuissant. D'assez nombreux points de contrôle (qui sauvegardent la progression de votre carnage dans le "chapitre" sans pour autant servir de point de respawn) donnent au début le sentiment d'être un peu tenu par la main. Mais rapidement, des niveaux labyrinthiques à souhait, dans lesquels aucune carte d'aucune sorte ne vient vous aider, vous détacheront de ce sentiment. Dans d'étroits boyaux comme à flan de montagne, j'ai passé mon temps à me perdre. Ce qui m'a permis d'explorer un peu. Et cela s'est révélé plus payant que je ne l'aurais cru. En dehors de quelques munitions et d'allumettes, vous trouverez parfois une gelée verte, et des petites clés. Toutes les deux servent dans un espace étrange. Un hôpital psychiatrique sur les murs duquel des insectes grouillent, quand les parois ne tanguent pas. Un hôpital où l'on entre par des miroirs brisés. L'infirmière Tatiana y flotte plus qu'elle ne marche, et vous trouve une petite mine. Les petites clés servent à ouvrir des casiers, qui contiennent du loot. Au bout du couloir, un siège, à mi-chemin entre chaise électrique et appareil de sismothérapie, cache sous ses airs terrifiants la possibilité de vous améliorer un peu. Qualités physiques (commencez par la durée du sprint, c'est vital), maniement des armes (l'augmentation des dégâts du pistolet de base aussi est à peu près incontournable), capacité de stockage des munitions et seringues de vie... Tout ça est déblocable, au prix de quelques bocaux de gel vert. Vous avez peu de chance de vous transformer en surhomme. Mais de quoi tenir le coup un peu plus longtemps face à des hordes de créatures toujours plus nombreuses, plus vicieuses, plus dangereuses.

Psycho Prison Break. Les premières heures, j'ai été gênée par le rythme. Au lieu de laisser le temps après une victoire, même insignifiante, de se détendre, *The Evil Within* n'accorde pas de répit. Retrouvez-vous par un miracle inconcevable le visage connu d'un PNJ sympa, que de pauvres chimères mal cousues vous tombent dessus. Parvenez-vous à défoncer un boss muni de plus de bras que ce que vous avez de doigts ? C'est pour mieux assister à une cinématique sinistre. Du coup, j'étais dans un état d'alerte perpétuelle, sans moment de calme pour me permettre de prendre conscience de l'intensité de l'action. Comme dans des montagnes russes qui ne redescendraient jamais. Pas franchement effrayée, plutôt submergée, parfois découragée. Surtout qu'il vous faudra vous adapter continuellement. Ceux qui ont bien potassé l'école japonaise du survival horror reconnaîtront quelques "hommages", mais pour les nouveaux venus, sachez que les règles changent tout le temps. Ce n'est qu'entre les parties, et plus précisément au moment de m'installer dans mon fauteuil de bureau pour reprendre que je sentais la pression monter, mes muscles se crisper, mon souffle s'accélérer.

Taïaut pantin ! Mais cela ne durait pas. Sebastian est resté un simple pantin. Pas comme une toile blanche sur laquelle j'aurais projeté mes émotions, ou comme un avatar auquel m'identifier vaguement. À cela plusieurs causes. L'écriture des personnages va de pair avec celle du scénario, et longtemps on a le sentiment que tous ont été jetés là, juste parce que les développeurs avaient sous la main un décor d'asile et des idées pour dessiner de jolies camisoles. Quand ça décolle un peu, on a le sentiment d'un *Silent Hill* sous *Inception*, avant de repartir dans une joyeuse débandade imbitable. Pour mettre le coup de grâce à cette écriture un peu paresseuse, le doublage français tend à faire ressembler le tout à un film de série B, le mercredi soir sur une chaîne obscure de la TNT (n'hésitez pas à passer les voix en anglais). Pourtant, visuellement, Mikami n'y est pas allé avec le dos de la tronçonneuse. À quelques textures et à deux-trois animations près, on s'y croirait. Les jeux de lumières – Sebastian tient à sa lanterne – ont un côté très train fantôme, et siéent parfaitement à l'ambiance. Du coup, il fait sombre partout, et la palette de couleurs, en gris et vert et rouille, évoque volontiers le désespoir et le moisi. Mikami a opté pour un format très large, encore plus large que l'écran de cinéma, et prend manifestement grand plaisir à traiter les images du jeu comme des plans, à utiliser les flous de profondeur, les contrechamps. Quelques problèmes techniques, des bugs de collision notamment, viennent un peu entacher l'expérience. Et on a découvert à cette occasion qu'une partie de la population souffrait d'une allergie aux bandes noires.

M.K.

Notre avis Dans la droite ligne des *Resident Evil*, *The Evil Within* propose de la grosse angoisse et de l'action brutale. L'écriture n'est malheureusement pas à la hauteur des ambitions horrifiques du titre, qui reste aussi plaisant qu'une visite de boucherie industrielle.

7

NOUVEAU BOÎTIER LDLC.com QT01

THINK OUTSIDE THE BOX*

Conçu pour être **fonctionnel**, ergonomique et efficace, le boîtier LDLC QT01 se destine à tous les types de configurations. Dôté d'une **ventilation silencieuse** et d'une **isolation phonique**, c'est le boîtier idéal des amateurs de configurations silencieuses !

DISPO EN BLANC ET EN GRIS

À PARTIR DE 64€95

PLUS DE 25 000 PRODUITS HIGH-TECH SUR

LDLC.com

HIGH-TECH **EXPERIENCE**

*Pensez autrement.

Prix affichés TTC hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site. Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. Les photos, graphismes, textes et prix de cette publicité, donnés à titre indicatif ainsi que les éventuelles erreurs d'impression n'engagent nullement LDLC.com.

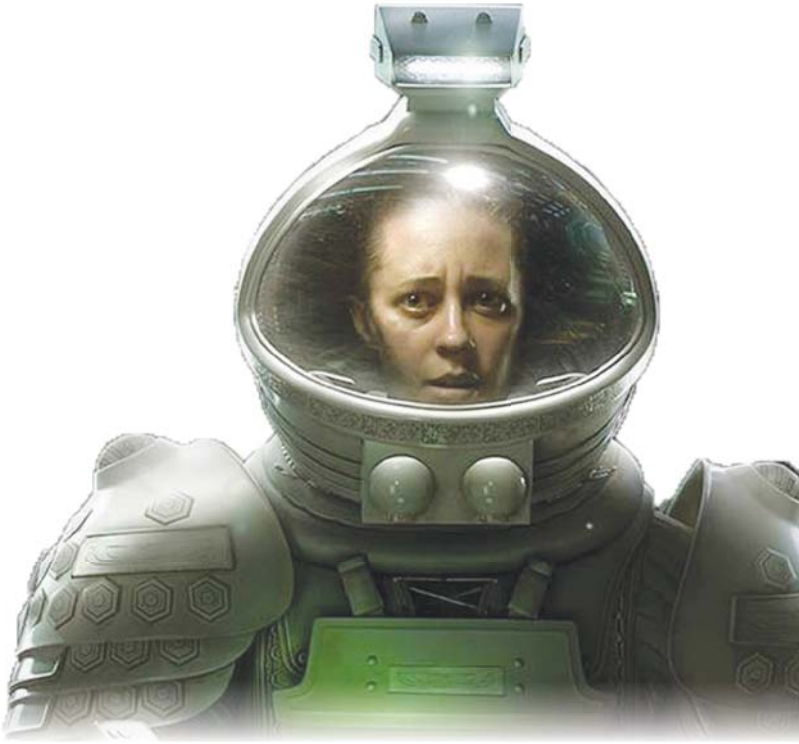
Genre : Survival Horror intégriste **Développeur :** The Creative Assembly (Royaume-Uni) **Éditeur :** Sega **Config. recommandée :** Quad-Core 3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 2 Go **Download :** 16 Go **Prix :** Environ 40 euros **DRM :** Steam

Alien : Isolation

J'ai xénomorphlé

Il y a des tests qui en disent davantage sur le testeur que sur le jeu. Et il y a des jeux qui ne peuvent être jugés qu'à l'aune de celui qui y joue. Parfois, généralement un samedi soir, les deux situations s'emplafonnent, comme deux Golf GTI tunées à la sortie d'un Macumba de province. Dans ces cas-là, il n'y a pas de juste milieu. C'est l'épreuve du feu de la critique vidéo-ludique.

PAR OMAR BOULON



Soit le test est juste et brillant – comme son auteur –, soit c'est un tissu d'ignominies – et la preuve recevable devant tout jury que sa lignée génétique doit s'éteindre avec lui. Vous vous doutez bien qu'en tapant ces lignes, j'ai ma petite idée sur l'endroit où je me place. Allez, peut-être pas une idée, mais au moins un espoir. Par contre, j'ai une certitude absolue concernant tous ceux qui ont considéré le chef-d'œuvre *Alien : Isolation* comme un jeu mauvais ou médiocre : ils doivent, tout de suite, arrêter ce métier pour se lancer dans une carrière qui leur permettra de s'épanouir davantage. Genre, mannequin, mannequin vivant pour crash-test dans l'industrie automobile. OK, je sais que j'en fais beaucoup trop là. Je suis ridicule. Mais, bon, une fois de temps en temps, il y a des jeux qui font progresser un genre. Plus rarement, il y en a même qui font progresser tout notre loisir d'un coup : des titres qui défoncent un mur qu'on n'avait même pas remarqué et qui étendent brutalement notre horizon. Généralement, ça vient d'indépendants, de petits studios : une vision portée à bout de bras par quelques individus, une aventure humaine sans réelle conséquence économique. Et puis, quand on ne s'y attend pas, il y a une aventure industrielle. Un projet doté d'énormes moyens, d'une équipe gigantesque... Un mastodonte, une prise de risque pachydermique, où chaque personne, chaque rouage de la machine a si bien compris son rôle que le résultat dépasse toutes nos espérances. C'est le cas d'*Alien : Isolation*.

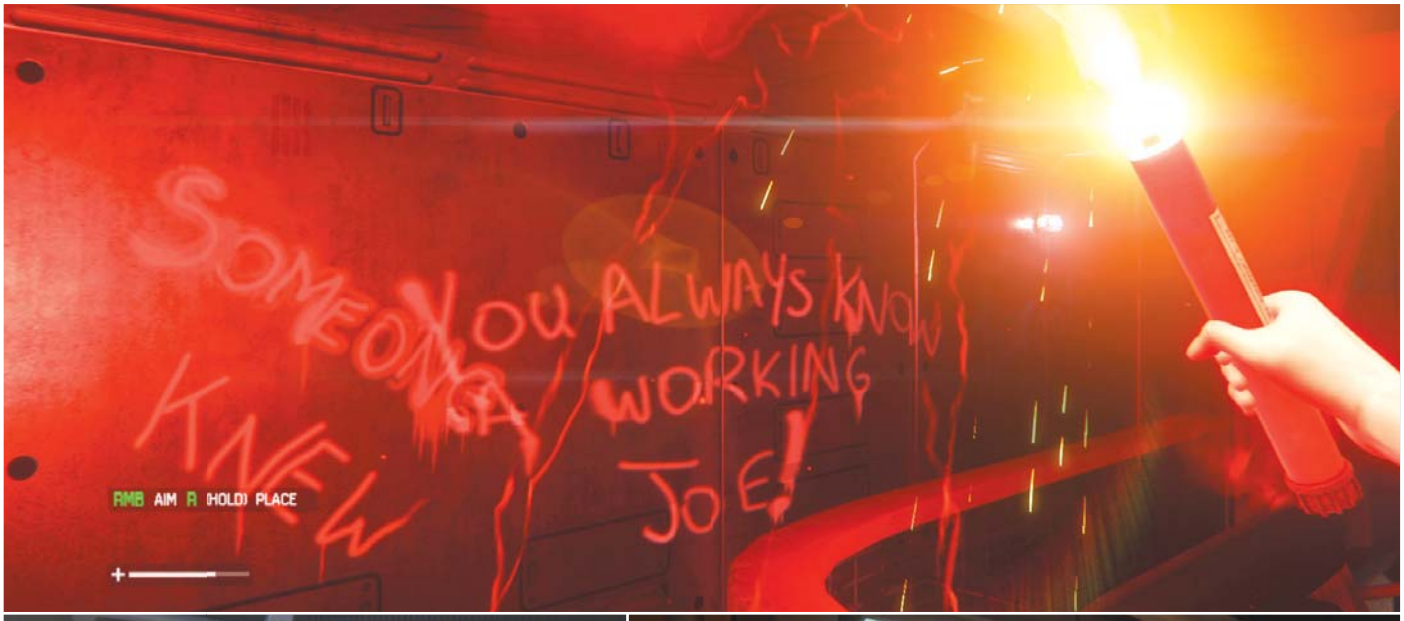
Délaisser les DLC ?

Alien : Isolation est livré avec le Survivor Mode, une sorte de mélange entre jeu de course, discrétion et survival qui vous demande d'atteindre la fin d'un niveau inédit en accomplissant un certain nombre d'objectifs sans vous faire attraper par la variété d'ennemis présents dans le coin. Et votre meilleur temps va sur Internet. La volonté d'offrir un type de jeu freinant un peu sur l'angoisse métaphysique est louable. Manque de bol, en dehors de la map fournie avec le jeu, toutes les autres seront payantes. On nous annonce déjà un nouveau personnage jouable, plein de trucs et un tas de machins. Mouais. Surtout qu'avec la fin du jeu, carrément discutable, j'ai bien peur qu'il faille passer à la caisse pour profiter de l'expérience complète.

Ma mère, ce héros. Amanda Ripley est bien la fille de sa mère. Ingénieur sur des vaisseaux spatiaux pour la Weyland Yutani, experte et infatigable, elle enchaîne les missions non-stop, sans jamais s'avouer qu'elle gravite toujours autour du secteur où sa mère a disparu, il y a dix ans. Mais ses chefs, eux, se foutent bien de l'inconscient et s'empressent de lui proposer ce dont elle rêvait depuis toujours : retrouver une trace de sa maman, grâce à une expédition visant à récupérer la boîte noire du Nostromo, le vaisseau maternel. Un disque dur, la station spatiale d'une corporation de seconde zone : un job à la forte charge émotionnelle pour notre héroïne. Mais, surtout, un boulot de routine pour une professionnelle aguerrie. Et à peine un échauffement pour la juriste intergalactique trimbalée à bord comme une marchandise précieuse. Sauf qu'on est dans un jeu vidéo, un bon. Alors, vous le savez déjà... La station a périclité, la corporation (ruinée) a pété un câble, les communications sont coupées, les gens terrifiés, l'IA ne coopère plus et "*un tueur rôde*". Solitude, terreur, traumatisme : le chemin de croix de Ripley commence. Et celui du joueur aussi.

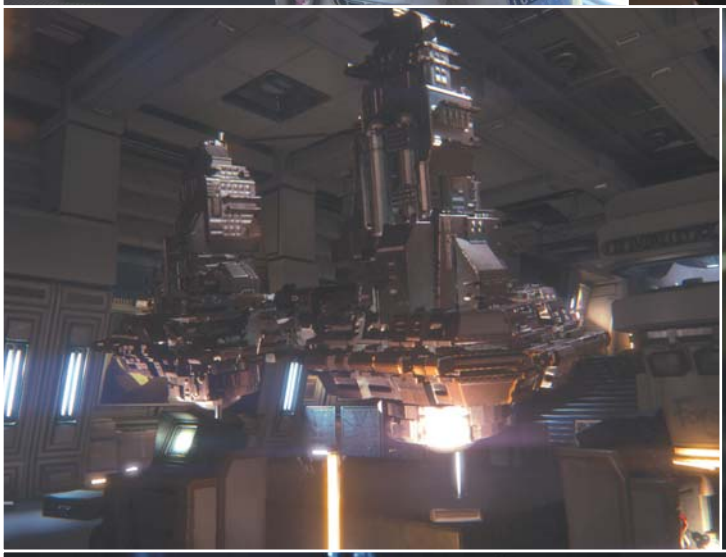
Affûtez vos larmes. Le jeu vidéo, c'est pour s'évader. Pour oublier la vie et les responsabilités, les contraintes et les vexations. On lance son titre préféré et on se dissout dans un autre univers, pour un temps anesthésié. Presque hors d'atteinte. Malheureusement, certains confondent encore évasion et délire de surpuissance. Il n'est pas nécessaire d'être omnipotent, triomphant ou même survivant pour se retirer un instant du monde. Si la vie vous fait peur, une autre peur plus intense mais sans conséquence, désactivable à la pression d'un bouton peut vous offrir un refuge parfait. Et peut-être même un peu plus si vous y tenez. Par conséquent, la capacité d'un titre à infliger une expérience éprouvante ne devrait jamais être retenue contre lui. Encore moins quand ce dernier ne s'est jamais caché de n'exister que pour terrifier. Malheureusement, il semble bien difficile pour certains d'accepter qu'un jeu qui vous fait vous sentir mal n'en est pas pour autant un mauvais jeu. Paradoxal, à une époque où l'on voudrait nous vendre le jeu vidéo comme œuvre d'art, nouveau grand pourvoyeur d'émotions. Oh oui, de l'émotion, ils en veulent… Du moment qu'elle n'est pas trop inhabituelle, radicale ou primitive.

"Il est là ou pas ?" Manque de bol, *Alien : Isolation*, ce n'est que ça : de la solitude, de la terreur, de l'angoisse. Une


SOMEONE
YOU ALWAYS KNOW
KNEW
WORKING
JOE!
RMB AIM R (HOLD) PLACE

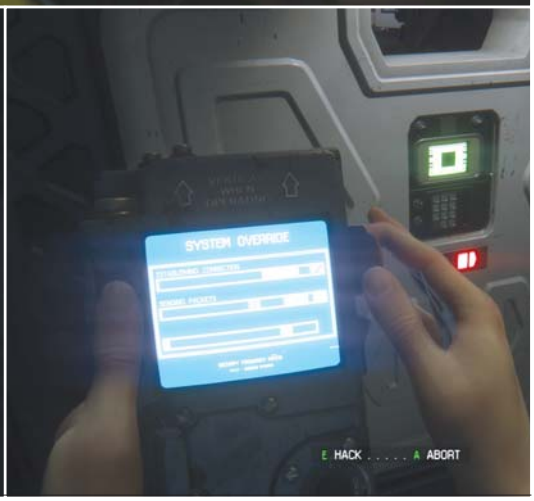
I believe your contact is Marshal Waits, is that right? I'll hail Sevastopol and arrange boarding with him.

Channel open, captain.

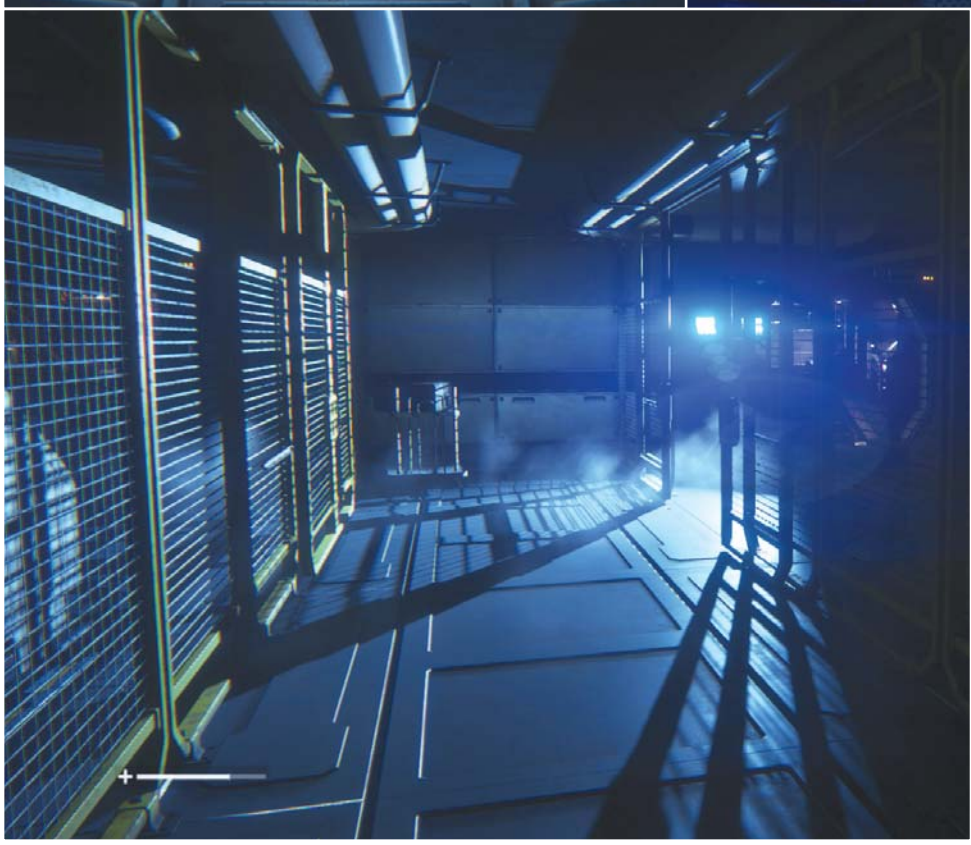


Just keep moving!

Where'd you come from, Ripley?


SYSTEM OVERRIDE
E HACK . . . . . A ABORT

tension quasi continuelle durant certains chapitres qui contraint même les plus endurcis (genre moi) à se réfugier un peu sur *rigolohebdo.be* toutes les 20 minutes pour éviter de craquer. "*Pourtant, ce n'est qu'un FPS avec des armes qui ne fonctionnent pas très bien où l'on passe sa vie à ouvrir des portes et à fouiller des cadavres pour trouver des clés, non ? Ça ne doit pas être très dur, passer une petite vingtaine d'heures à faire la même chose dans des couloirs toujours semblables ?*" Oui, c'est vrai. Dit comme ça, ça a l'air aussi chiant qu'inoffensif. Un superbe contre-sens : Creative Assembly a développé un art particulier de l'atmosphère. La capacité de nimber n'importe quoi – station de métro, prison, cantine – d'une aura d'oppression quasi insoutenable. Un art basé sur la parenté sonore entre les bruits, les chuintements de la station spatiale, quasi organiques, et les cris et borborygmes du gentil Alien. Dans cette chambre d'écho perverse, même absente, la bête ne cessera de se rappeler à vous.



"Ah ouais, il est là !" Et dieu sait que notre pote le xénomorphe n'est pas là tout le temps. Quand il débarque, vous le savez tout de suite : il est souvent introduit par une petite cinématique illustrant son arrivée dans le niveau pile devant l'héroïne. Ou par une démonstration de ses capacités directement sur des gens qui menaçaient Ripley quelques minutes avant. Une manière de mettre en place, sans jamais l'avouer, un didacticiel qui permettra au joueur de reconnaître les comportements de notre croque-mitaine préféré. Il s'agira, par exemple, de le balancer dans une salle-arène en compagnie de quelques survivants pour vous apprendre qu'il ne craint pas les balles et qu'il se déplace à toute vitesse. Ou alors d'attirer votre attention – d'abord par l'éclairage… la bestiole se découpant dans une lumière rouge comme une ombre de Chine – sur l'attitude qu'il adopte quand il a trouvé une piste. Voire, grâce à un simple effet de mise en scène, de vous indiquer qu'il peut désormais se lover dans certaines conduites du plafond qui se mettent à ruisseler de bave. Je ne vais pas plus loin : la créature apprend de nouveaux tours régulièrement et je refuse de vous gâcher la découverte et les crises de panique qui vont avec.

Petit à petit, l'Alien fait son nid. Mais vous avez maintenant les éléments pour comprendre pourquoi *Alien* réussit le tour de force d'être oppressant, terrifiant mais jamais vraiment frustrant. Vous apprenez lentement à gérer les dangers qui vous entourent : parfois par l'exemple, parfois en mourant. On commence en face d'humains véners. Vous découvrez. On lâche un Alien dans l'équation. Vous vous adaptez. Vous laissez tout ça derrière pour vous retrouver en face de robots. On vous rajoute des humains retranchés. L'alien revient faire un petit tour. Et puis encore des robots… Tout au long de l'aventure, pas loin de 25-30 heures – en difficile et en explorant – pour un joueur aussi lent que moi, le studio varie les situations graduellement mais vicieusement. Sans jamais lâcher la pression sur le joueur. Mais sans jamais le noyer non plus. Jusqu'au moment où l'on se retrouve seul en face de l'Alien et où l'on prend super cher.

Leçon de sang-froid. Pas parce que le jeu est injuste. Pas parce que les capacités du Némésis sont surréalistes ou que le gameplay est mal équilibré. Pas du tout… Si on prend cher, c'est parce que faire preuve de rigueur dans un jeu de discrétion est vachement plus difficile mentalement que de faire preuve de rigueur dans un jeu de baston. Tout le monde est capable de serrer les dents et de jouer à *Dark Souls 2*, de retenir les patterns d'attaque, d'éviter de donner un troisième coup pour ne pas déclencher la super contre-attaque de Ghlawoui, le Roi Goblin

Malodorant. Par contre, il est beaucoup plus dur de ne pas céder à la panique qui vous étreint depuis des heures. De ne pas faire les deux mètres qui vous séparent de cette porte. De ne pas dégainer ce détecteur de mouvement horriblement bruyant alors qu'on entend le reniflement de la chose tout proche. De ne pas courir alors que tout semble tranquille. De choisir une planque parce qu'elle est sûre, plutôt que parce qu'elle a l'air sûre. Parce que, moi, je vais vous l'avouer : les placards et les coffres métalliques sont des arnaques. À mi-chemin entre le cercueil et la boîte de conserve pour xénomorphe : trop de bruit, trop de temps pour rentrer dedans et l'impossibilité d'organiser sa retraite. La mort assurée à plus ou moins court terme.

World series of Cache-Cache. Alors que l'ombre, les bureaux, les lits, les tables… tout ça, c'est gratos, sans bruit et sans problème. On se glisse doucement sous un meuble Ikea. On entend la bestiole qui s'approche alors on se faufile lentement un peu plus loin, en prenant soin de ne jamais se montrer. Même en hard, même dans une pièce minuscule, à condition de patience et de self control, on peut survivre à une rencontre avec l'extraterrestre. Il suffit d'avoir retenu les leçons des précédents flirts, de garder son sang-froid, d'observer, d'écouter. Et de bouger lentement, en prenant en compte sa ligne de vue et ses sens particuliers. Comme Sigourney au cinéma. Et là… Extase ! On n'a headshotté personne, on n'a pas marqué de point. Mais la sensation d'accomplissement, de maîtrise est sans commune mesure. Car, au final, *Alien : Isolation* est un pur jeu de skill. Et sans doute, le jeu d'infiltration le plus intégriste depuis un paquet d'années. Oui, pas de blink ou de pouvoir permettant de prévoir les mouvements des adversaires. Des armes faisant des dégâts ridicules et une barre de vie disparaissant en un ou deux coups. Des gadgets dont l'utilisation permet de régler un petit problème tout en en attirant un très gros. Lecture de l'adversaire, prise de risque justifiée par une bonne analyse des enjeux, maîtrise du terrain, nerfs d'acier : vous voulez du ProGaming ? En voilà.

L'art de la fugue. Mais comment le jeu réussit-il à entretenir cette tension tout au long de l'aventure ? Tout simplement en vous arnaquant. En vous offrant de petites escapades hors de l'histoire principale qui font office de respiration, en permettant régulièrement d'explorer et d'accumuler des infos donnant une identité aux cadavres que vous croisez. Et en vous faisant redécouvrir plusieurs fois les mêmes niveaux sous différents angles. Petit à petit, une familiarité s'installe, la peur d'une géographie inconnue s'estompe. Vous devenez à l'aise. À la manière d'un *Zelda* ou d'un *System Shock*, vous retombez sur de nouveaux objets vous permettant d'ouvrir des accès qui vous étaient interdits jusqu'à présent. C'est divertissant. Des fois, vous avez même droit à un nouveau flingue. Un qui fait des trous dans l'Alien… Mais tout ça, ce n'est que de la poudre aux yeux, un moyen pour les concepteurs de faire un petit reset sur votre peur, de vous remettre dans votre zone de confort pour mieux vous posséder.

Vous êtes contents ? Pas pour longtemps. Ah, quelle plaisir j'ai eu en tombant sur ce lance-flammes. Un flingue anti-anxiolytique, une merveille m'assurant un peu de tranquillité… Jusqu'à ce que j'aie à m'en servir une fois. Deux fois. Trois fois. Et que l'Alien découvre comment le rendre caduque. Jusqu'à présent, j'avais un monstre qui m'attendait dans des coins sombres ou qui marchait lentement à ma recherche. Et me voilà avec une flèche qui, dès qu'elle m'a attaqué sur un flanc et a été repoussée au napalm, se propulse dans le plafond pour me harceler de l'autre côté. Je pensais avoir trouvé un moyen de gérer la distance avec la bestiole, je lui ai juste appris à enclencher le mode turbo. Et ainsi de suite. Le joueur d'abord ravi de découvrir un nouveau gadget finit par redouter ce que son utilisation va apprendre à l'étranger. Un élément de gameplay réussissant le tour de force d'entretenir l'intérêt du jeu jusqu'au bout… Tout en collant parfaitement à l'âme des films.

Le meilleur supplément DVD du monde. D'ailleurs, il n'y a pas que ça qui colle à la trilogie *Alien* (nan, celui de Jeunet n'existe pas). Enfin qui colle surtout au premier épisode… Il y a l'incroyable direction artistique. En visitant le studio, je les avais vus décoller les patchs des costumes originaux et filmer des écrans d'ordis à la Betacam pour trouver ce merveilleux rendu cathodique. Mais je ne me rendais pas compte de ce qu'ils avaient réussi à créer. C'est simple, pour un fan d'*Alien*, ça se visite comme un cathédrale… Vous vous baladez dans une station de "*2001* qui aurait mal tourné", les passages xéno-touristiques sont estomaquants : c'est la classe internationale. Surtout que le moteur graphique assure de son côté. Jeu de lumières, particules, textures bien particulières des meubles et des décors : tout fonctionne. Allez, pour râler, les persos ressortent parfois un peu trop mais sérieusement, qui s'en soucie ? Surtout que la seule chose que vous fixerez, c'est l'Alien et qu'il est l'une des plus belles choses dont le jeu vidéo ait accouché. *Alien : Isolation* est un chef-d'œuvre du survival horror et bien plus encore pour les fans d'*Alien*. Alors, je crois que c'est l'heure d'aller flipper.

Omar Boulon

Notre avis *Alien : Isolation* est un titre unique. Un concentré de terreur impitoyable qui réussit à se réinventer tout au long de la partie. Le genre de jeu qui, à force de stress et d'exigence, vous trempe comme on trempe une lame et vous donne le courage de faire des choses dont vous ne vous seriez jamais cru capable. Dommage qu'on sente les DLC avant même leur sortie.

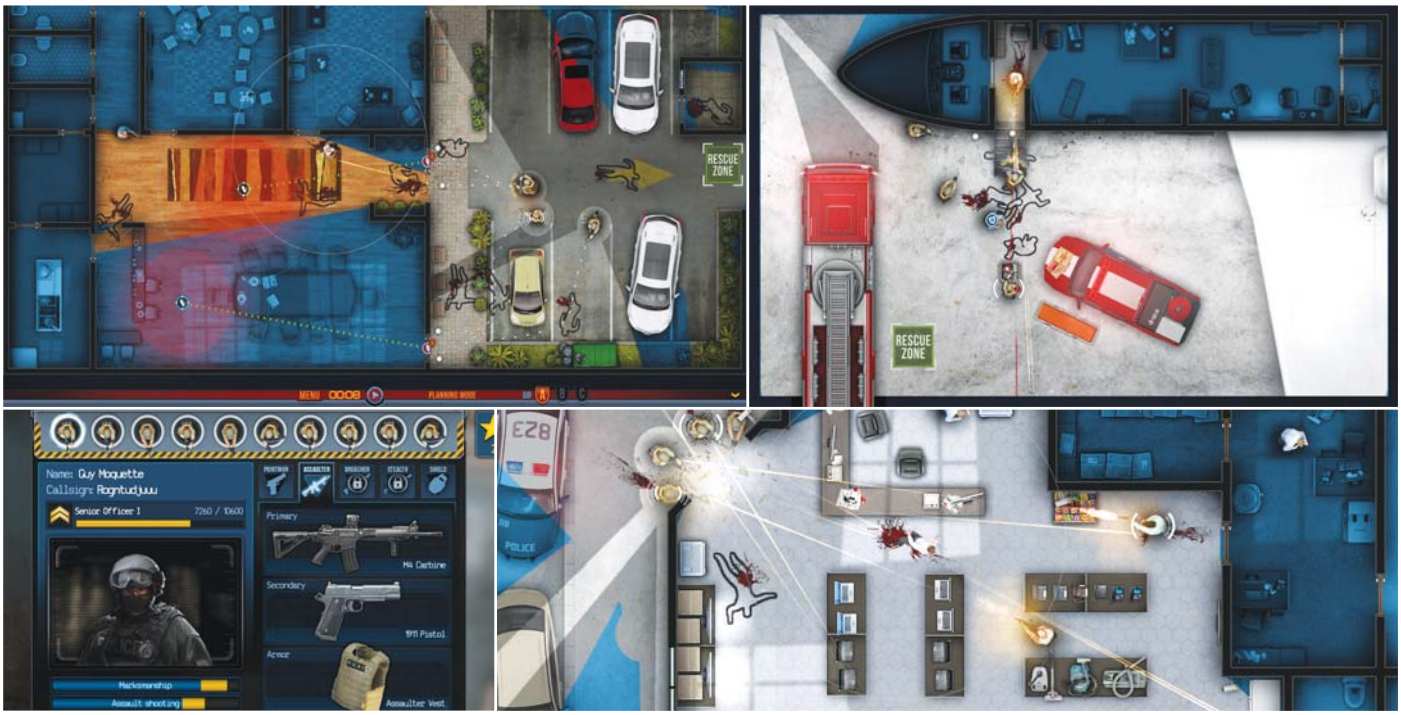
9

Genre : Rainbow Six vu du dessus avec pause active (si c'est pas précis, ça) **Développeur / Éditeur :** KillHouse Games (Roumanie) **Config. recommandée :** Un MO5 un peu overclocké doit suffire **Download :** 2 Go **Prix :** Environ 20 euros **DRM :** Steam ou aucun sur le site des développeurs

Door Kickers

De toutes les manières, c'est le SWAT que je préfère

"Netsabes est mort...
– QUOI ? MAIS QUE... COMMENT ENFIN QUAND QUOI QUE FICHTRE ?
– L'accident bête. Il est bien resté derrière Pipo et son bouclier blindé, mais au moment de rentrer dans la salle de bain pour libérer l'otage, il a oublié de contrôler un coin de la pièce. Y avait un terroriste avec un pompe...
– ..."



Depuis le remake de *XCOM*, j'ai pris l'habitude de recréer les membres de la rédaction dans les jeux qui le permettent. C'est toujours plus amusant et ça permet de coller en première ligne celui qui a mangé le dernier donut en laissant la boîte vide au milieu de la table, parce que ça, putain, je supporte pas. *Door Kickers*, sorte de *Rainbow Six* vu du dessus (avec pause active, mais tout cela vous le savez déjà si vous avez lu la fiche technique), nous avait déjà proposé des alphas prometteuses (on bavait déjà dans les *Canard PC* n° 276 et 283) et la version finale est à la hauteur. Petit rappel : il est question d'assauts de forces spéciales, visant à nettoyer de petites cartes de sa population de terroristes, de libérer des otages, désamorcer des bombes, capturer des gros poissons vivants ou encore sécuriser des preuves avant leur destruction. Et j'en passe. Accouplez de force *Rainbow Six* et *Frozen Synapse*, vous obtiendrez *Door Kickers*. Personnalisation des unités et de leurs équipements, notamment ceux leur permettant de fracasser / crocheter / faire du petit bois avec les portes – oui, d'où le titre –, gestion fine des lignes de vue, des obstacles... ça ne déconne pas. Les assauts durent généralement moins de 30 secondes, les plus petits calibres font de gros trous, c'est difficile mais rarement frustrant.

Journée portes ouvertes. Hall d'entrée ou porte de service pour prendre d'assaut cet hôtel ? Fusils d'assaut ou arme de poing pour être plus à l'aise dans les espaces confinés ? Gilet pare-balles lourd pour se protéger ou léger pour intervenir plus rapidement avant l'exécution des otages ? Tout, dans *Door Kickers*, est planification. Les membres du SWAT tirent tout seuls comme des grands, mais pour le reste, vous êtes le big boss, le chef d'orchestre, le cerveau : vous tracez les itinéraires de chaque policier, leurs orientations pour définir les directions à couvrir, les jets de grenades... Les outils sont parfaitement pensés et grâce aux scripts, aux déclencheurs (très simples, rassurez-vous), il est possible, après une succession d'échecs épiques, de mettre en place de sublimes assauts coordonnés. Et de regarder ensuite les replays (sans les nombreuses pauses actives auxquelles vous avez eu recours) en se caressant furtivement le téton et en se disant qu'on aurait eu l'étoffe pour être chef du GIGN. Les quelques faiblesses de l'alpha (notamment la gestion des jets de grenades et des couverts) ont été gommées, 80 cartes permettent de se faire la main, gagner des étoiles pour débloquer classes et équipements et faire progresser le groupe (collectivement et individuellement) afin de le préparer aux trois campagnes, ces enchaînements de missions où toute mort d'un membre de l'équipe est définitive. Ajoutez à cela une totale ouverture au contenu créé par la communauté, un éditeur de carte puissant et la promesse d'une intégration future du multijoueur, et vous obtenez une véritable petite drogue.

Guy Moquette

Notre avis Sous ses aspects graphiques un peu cheap, *Door Kickers* dissimule une palanquée de puzzles à base de flics, de terroristes et de victimes collatérales potentielles. Généralement difficiles, mais dont la résolution suscite une auto-satisfaction limite obscène. Au point qu'on arrive à oublier son prix, un poil élevé pour un "petit jeu".

8

1599€

Dont 0,30€ d'éco-part.

MSI – GS70-2QE-057FR - ÉCRAN FULL HD 17.3" MAT

UN PEU DE FINESSE
DANS CE MONDE DE BRUTES

PROCESSEUR INTEL® CORE™ I7-4710HQ – **CARTE GRAPHIQUE** NOUVELLE GÉNÉRATION NVIDIA® GEFORCE® GTX 970M
DISQUE DUR 1 TO + **SSD** 128 GO – **MÉMOIRE** 8 GO – **CLAVIER** GAMER STEELSERIES RÉTROECLAIRÉ

RUE DU COMMERCE

HIGH TECH - MAISON - BRICO

RCS Bobigny B 422 797 720 - 44-50, avenue du Capitaine Glarner, 93 585 St Ouen Cedex - Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Prix indiqués hors frais de livraison.
Photos non contractuelles. Voir conditions sur site.

Genre : Dungeon crawler case par case **Développeur / Éditeur :** Almost Human Games (Finlande) **Config. recommandée :** Quad-Core, 4 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** 795 Mo, il y a encore des gens qui savent optimiser la taille de leur jeu **Prix :** 22 € **DRM :** Steam

Legend of Grimrock 2

Donjon mature

"Bon, les gars, on est mal barrés. OK, Grimrock 1 *a super bien marché, un million d'exemplaires vendus, c'était inespéré pour un dungeon crawler old-school. Mais on a claqué toutes nos thunes en kalakukko et en sauna (NdA : équivalents finlandais de la coke et des putes), du coup on doit sortir une suite et c'est la merde : faire une suite ça veut dire innover, proposer des choses jamais vues, mais le principal argument de vente de* Grimrock, *justement, était qu'il n'innovait pas. Alors on fait comment ?"*

Voilà, à peu de choses près, la discussion qu'a dû avoir l'équipe d'Almost Human au moment de lancer le développement de *Grimrock 2*. Et la réponse qu'ils ont trouvée à ce problème insoluble, que dis-je, à cette quadrature du cercle vidéoludique, est admirable. *Grimrock 1* s'inspirait des dungeon crawlers de la fin des années 80, *Grimrock 2* s'inspire de ceux du début des années 90. Passer de *Grimrock 1* à *Grimrock 2*, c'est passer de *Dungeon Master* à *Anvil of Dawn*. Almost Human innove en 2014 avec les idées qui étaient nouvelles en 1992 : monde légèrement plus ouvert, fin de l'unité de lieu, zones en extérieur. Et le pire, c'est que ça marche.

Changement dans la continuité. Le principe du jeu n'a pas changé depuis le premier épisode. On déplace case par case une équipe de quatre prisonniers qui, pour s'échapper, doivent explorer des lieux labyrinthiques, chercher les objets nécessaires à leur survie dans des passages secrets, résoudre des énigmes de plus en plus tordues et, bien sûr, combattre des créatures horriblement puissantes (la plupart sont capables, en mode "normal" ou "difficile", d'étaler en deux coups la moitié des PJ – esquiver les attaques ennemies d'un pas de côté au bon moment est absolument vital). Bien sûr, quelques nouveautés ont été ajoutées : les armes à feu, plus dangereuses qu'arcs et arbalètes mais qui souffrent d'une sale tendance à s'enrayer voire à exploser. Une nouvelle race de personnage, les "ratlings", des rats géants très agiles qui font de bons voleurs. Le système de classes a aussi été entièrement repensé : tout le monde a désormais accès à chaque compétence, le choix du métier donnant simplement accès à des "traits" supplémentaires : les barbares, par exemple, voient leur force croître à chaque niveau, tandis que les alchimistes ont deux fois moins de chance que leur arquebuse leur pète dans les mains. Ces petits ajustements rendent les règles beaucoup plus claires que dans le précédent et facilitent la création de personnages et d'équipes équilibrés. Mais la grande nouveauté de *Grimrock 2* est l'île de Nex.

Genius loci. Les dungeon crawlers "évolués" des années 92-93, malgré toutes leurs qualités, souffraient d'un léger manque de cohérence par rapport à leurs aînés. *Eye of the Beholder 1* plaçait les joueurs dans un labyrinthe unique et immense, dont tous les étages étaient liés par un système de portails et de clés magiques – trouver et

activer ces portails constituait d'ailleurs une quête en soi. *Eye of the Beholder 3*, sorti deux ans plus tard, n'était qu'une suite de lieux beaucoup plus divers, certes, mais qui semblaient posés bout à bout comme les niveaux d'un platformer. Le génie des level designers d'Almost Human est d'avoir réussi à créer une île ouverte, aux paysages variés (égouts, forêt, marécage, plage, cimetière, temple, catacombes, ville en ruine, tous les classiques du genre sont au programme et le bestiaire – heureusement – est bien plus diversifié que celui du premier épisode) mais aussi cohérente et oppressante que le donjon d'un roguelike. Très peu de texte, pas de PNJ, c'est la conformation des lieux qui nous raconte une histoire. Pas de fast travel, il faut apprendre à retrouver son chemin. Pour gagner un peu de temps, des téléporteurs cachés au sein du "hub", un étrange donjon enterré sous la rivière qui traverse l'île. Des statues géantes façon moaï qui nous livrent des indices obscurs dont on ne comprend parfois le sens que plusieurs heures plus tard. Des énigmes, aux quatre coins de Nex, qu'on pense indépendantes jusqu'au moment où l'on s'aperçoit qu'elles ne sont que les parties d'une énigme plus vaste. Alors on se met à penser autrement, on se demande où sont les mystérieuses "archives", on réfléchit à deux fois avant de glisser sa clé en or dans la première serrure venue. L'île de *Grimrock 2* est un petit monde clos, structuré selon une logique étrange qu'on saisit peu à peu.

Sur l'île aux enfants c'est tous les jours 1D100. De, même, on trouve peu à peu la solution de chaque énigme. La plupart du temps, confronté à un nouveau casse-tête, on ne comprend pas ce qu'il faut faire. On décide d'aller voir ailleurs pour se changer les idées (si l'île compte peu de zones entièrement facultatives, on a la plupart du temps plusieurs chats à fouetter en même temps, ce qui permet d'aller explorer le donjon A le temps de trouver comment franchir la zone B) et, miracle, on connaît le petit moment de révélation où le sens des mots "*scroll, rock, sword*" qui ornent ces alcôves nous semble tout d'un coup évident. Alors on retourne en courant résoudre en un tournemain la devinette qui nous semblait insoluble cinq minutes plus tôt. La courbe de difficulté des puzzles est parfaite et l'excellente automap annotable, qui permet d'embrasser l'île entière d'un seul coup d'œil puis de zoomer sur n'importe quelle case d'un donjon, s'avère extrêmement utile pour garder la trace des énigmes non résolues. Alors oui, on peut râler. Remarquer que ce nouvel épisode, à part son incroyable île-prison, n'apporte pas de changements majeurs. Que le moteur 3D propriétaire d'Almost Human, qui faisait des merveilles dans les donjons de *Grimrock 1* (et en fait encore dans ceux du *2*, les éclairages dynamiques sont toujours aussi beaux), est un peu moins à l'aise dans les scènes en extérieur. Qu'une fois le jeu fini, la solution des énigmes connue, on n'a plus guère de raison de le relancer et qu'il faudra attendre les donjons "custom" que les joueurs ne manqueront pas de créer grâce au très bon éditeur de niveaux. Mais ce serait doublement malhonnête. Déjà parce que les dungeon crawlers en case par case sont une denrée rare sur PC et qu'il serait stupide de faire les difficiles. Mais surtout parce que *Grimrock 2* est si bon que, même sorti à l'âge d'or du genre, cet âge dont il s'inspire ouvertement, il aurait été l'un des meilleurs.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis *Legend of Grimrock 2* est un vrai dungeon crawler à l'ancienne, en case par case, beau, bien pensé, aux mécanismes efficaces, mais tout ça on s'en doutait un peu. C'était déjà le cas du premier, Almost Human n'allait pas changer une formule qui gagne. Ce à quoi on ne s'attendait pas, par contre, c'était à l'île de Nex, décor de ce nouveau *Grimrock*. Belle, étrange, vaste, cohérente, oppressante, bourrée d'énigmes retorses liées les unes aux autres de façon subtile, Nex est une leçon de level design, un bijou qui plaira autant aux inconditionnels du dungeon crawler hardcore qu'aux amateurs de jeu d'aventure et d'exploration

8

Genre : Équarrissage à la 3e personne **Développeur :** Monolith (États-Unis) **Éditeur :** Warner Bros. Games **Config. recommandée :** Quad-Core 3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go, OS 64 bits requis **Download :** 34 Go, tout de même **Prix :** 50 € **DRM :** Steam

La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor

Mordor party

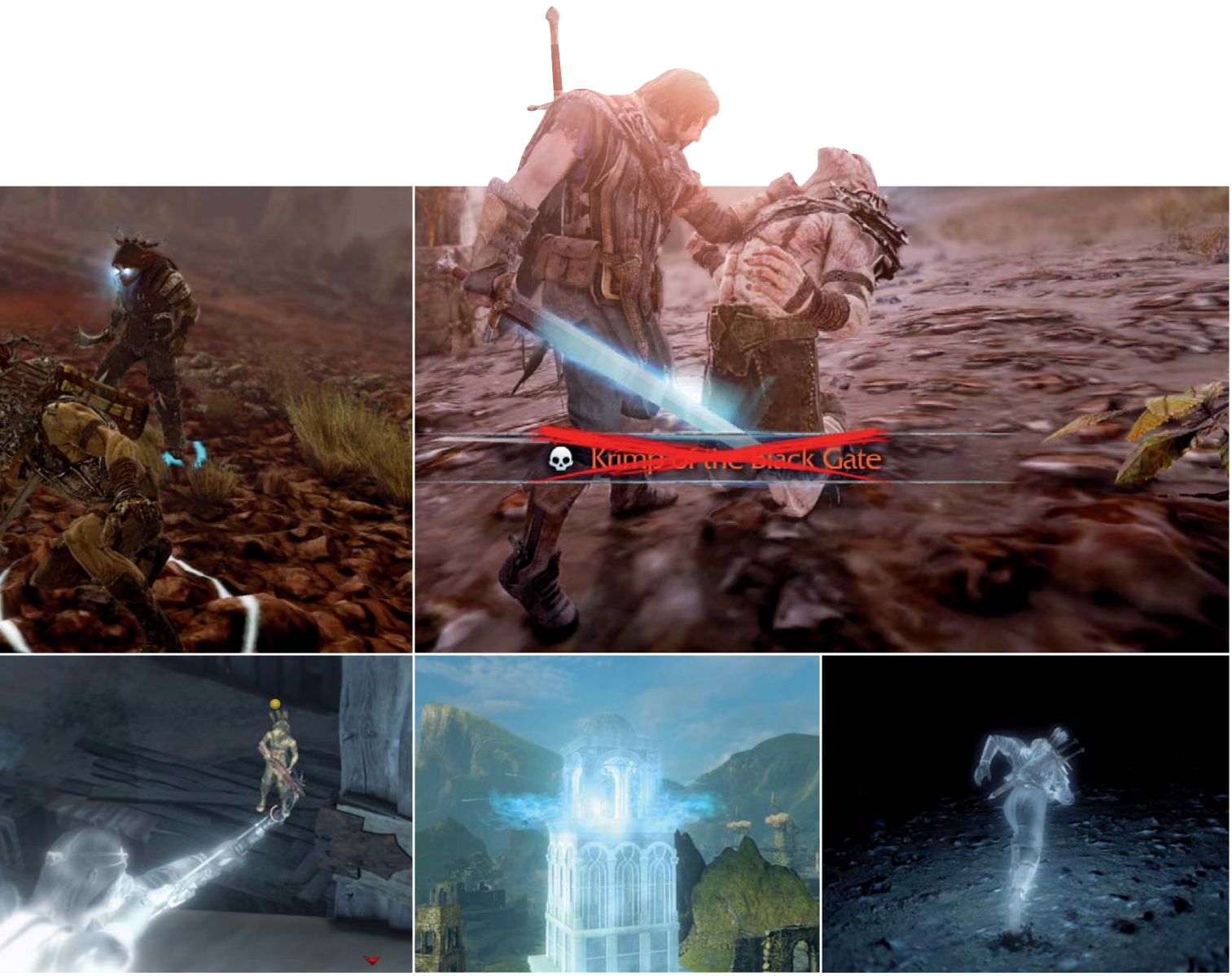
Bonjour et bienvenue à cette nouvelle conférence de la série "les grandes questions du jeu vidéo", en partenariat avec l'École Supérieure de Ludologie et la boucherie-charcuterie Sanzot. Le thème du jour sera : un jeu peut-il être bon simplement parce que ses combats sont incroyablement bourrins et qu'il satisfait nos penchants sadiques ? Nous étudierons le cas de *La Terre du Milieu : L'Ombre du Mordor*. Tout le monde est là ? Bien, on va commencer.

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUM

Parce que soyons honnêtes, il y a peu de raisons de jouer à *L'Ombre du Mordor*. Son scénario plaira sans doute aux inconditionnels du *Seigneur des Anneaux* puisqu'on y croise plusieurs personnages importants de l'univers de Tolkien mais bon, pas de quoi se relever la nuit. Ça reste du mediéval-fantastique plan-plan et le personnage principal, Talion, ranger-ténébreux-et-torturé-qui-veut-venger-sa-famille (et qui, soit dit en passant, est à peu près aussi cruel et dénué de morale que les orcs qu'il combat), a été vu mille fois. Les environnements sont incroyablement répétitifs, de la première à la dernière minute du jeu : des forteresses, de la boue, des ruines, parfois quelques lianes et un peu d'herbe. Les missions de la quête principale sont d'une banalité sans nom : aller voler un objet, tuer un boss quelconque en répétant un pattern, escorter un type d'un point A à un point B, le tout avec de bons gros messages "*attention vous quittez la zone*" quand on commet l'outrage de s'écarter des clous. Les objectifs secondaires ne valent pas beaucoup mieux : objets à collectionner, "défis" pourris qui consistent à ramasser des herbes et à chasser des rats (si si…), "challenges" de combat assez sympathiques mais toujours des trois mêmes types (massacrer N types à l'arc, massacrer N types à l'épée, massacrer N types à la dague sans se faire repérer), là aussi on a vite fait le tour. Mais ces activités dérisoires ont une grande qualité : elles nous donnent l'occasion de massacrer des orcs – et le massacre d'orcs est une excellente raison de jouer à *Mordor*.

Boromir express. On a dit de *L'Ombre du Mordor* que c'était un *Assassin's Creed*-like, ce qui n'est pas faux. Après tout, c'est un jeu à monde ouvert où la discrétion joue un grand rôle et dans lequel le joueur peut grimper à presque toutes les surfaces verticales. On a dit aussi que c'était un *Batman*-like, on n'avait pas tort non plus. Les combats reposent grosso modo sur le même principe : presser le bouton "attaque" comme un sauvage pour bourriner le pauvre type en face et, de temps en temps, le bouton "parade" pour contrer le salopiaud qui tente de nous empaler par-derrière. Mais on n'a pas souvent dit l'essentiel : *Mordor* tient surtout du *Far Cry 3* médiéval, ou du *Just Cause* fantastique. Le but est avant tout de s'amuser avec ses proies, de trouver le moyen le plus efficace/créatif/vicieux de massacrer des hordes d'uruks complètement cons. Vous aimiez les gardes de *Skyrim* qui pensent que "*ça doit être leur imagination*" quand une flèche leur perce le crâne ? Vous allez adorer les orcs de Mordor qui ont la vision périphérique de la taupe domestique de Gilbert Montagné, un torticolis permanent qui leur interdit de lever la tête pour voir le ranger planqué deux mètres au-dessus d'eux et la faculté d'attention d'un enfant de trois ans – planquez-vous dans un buisson quinze secondes et ils auront oublié qu'ils vous couraient après. Ils sont débiles, oui, et tant mieux ; ils ne sont pas là pour penser mais pour être tués.

Aragorn d'abondance. Tués, d'ailleurs, ils le sont avec classe. Si le système de combat est simple et pas ultra-précis, avec quelques grands mécanismes du type attaque, parade, étourdissement, choppe et compagnie, le sentiment de puissance lors des affrontements est on ne peut plus satisfaisant. Après quelques heures de jeu, on est capable de manœuvres aussi violentes qu'efficaces : pousser un ennemi contre ses potes, assommer son collègue, poursuivre avec une flèche enflammée décochée en bullet time puis un combo de coups d'épée et un égorgement à la dague, pour finir en se téléportant en haut d'une tour d'où l'on bondit sur un animal sauvage qu'on chevauche pour s'échapper – sans oublier bien sûr de convertir un ennemi en plein milieu de baston pour qu'il nous prête main-forte contre ses anciens collègues. Mais tout ça n'est rien à côté de LA grande idée de *Mordor*, idée tellement géniale que je suis prêt à parier qu'on la retrouvera dans tous les jeux open world des prochaines années, le système Nemesis. Derrière ce nom prétentieux se cache un principe tout simple : les chefs orcs que Talion affronte dans Mordor sont générés de façon procédurale. Pas seulement leur apparence mais aussi leurs capacités et leur personnalité, qui sont piochées au pif dans une longue liste de forces et de faiblesses comme "*a peur du feu*" ou "*empoisonne ses armes*", mais aussi "*trouillard qui tente d'éviter l'affrontement*" et

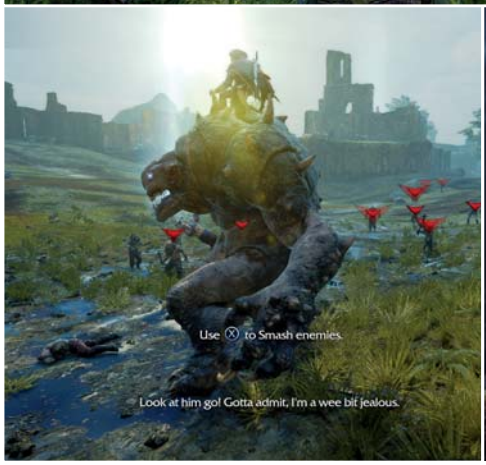


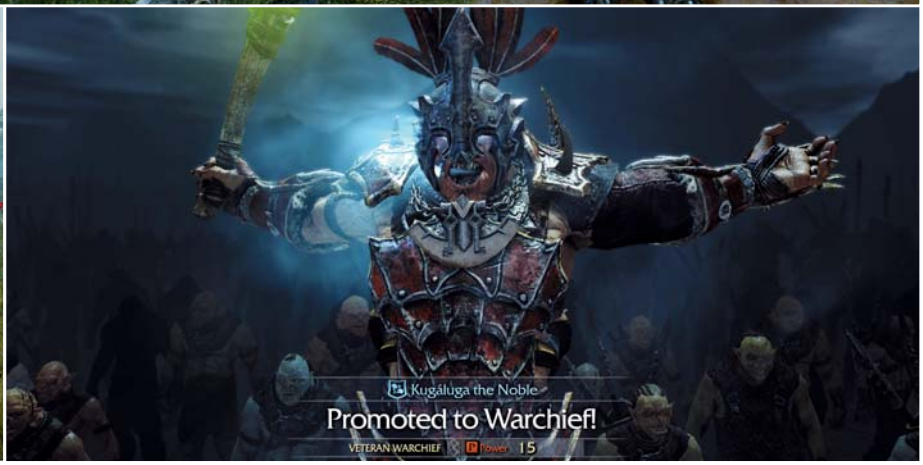
"*capable de détecter les ennemis planqués à proximité*", j'en passe, il y en a des dizaines, de quoi créer des millions de capitaines différents. Ah oui, je ne vous ai pas parlé des capitaines.

Gandalf traque. L'armée orque obéit à une stricte hiérarchie avec à sa tête cinq chefs de guerre que suivent un nombre important de capitaines, liés entre eux par des relations de haine ou de subordination. Attaquer immédiatement un chef de guerre est possible, bien sûr, mais risqué : il sera entouré de tous les capitaines qui lui ont juré allégeance, le combat sera très déséquilibré. Mieux vaut procéder dans l'ordre : trouver un soldat orc isolé, l'interroger pour obtenir des infos sur ses patrons (quelles sont leurs faiblesses, où se cachent-ils, à quel chef de guerre sont-ils affiliés…). Il n'y a plus ensuite qu'à tendre une embuscade aux gardes du corps du chef de guerre visé pour les éliminer un par un. Celui-là a peur des bêtes ? Entraînons-le près d'un troupeau de caragors (sortes de lions mutants). Celui-là est vulnérable aux attaques-surprises ? Attirons-le près d'un buisson en faisant du bruit puis plantons-lui une dague dans la gorge. On peut aussi profiter des événements aléatoires qui ponctuent la vie des orcs (festins qu'on peut empoisonner, duels entre capitaines ennemis où l'on peut utiliser le rival pour "attendrir" sa cible avant de la finir, etc.) pour éliminer ses adversaires avec tact ou toutes lames dehors. Mais on peut faire encore plus retors.

Frodon jouant. Ce chef de guerre a deux gardes du corps. L'un est relativement puissant mais a le trait "maladroit", ce qui signifie que je peux le plaquer au sol sans l'avoir blessé avant. L'autre est incroyablement costaud et n'a qu'une seule faiblesse : la peur maladive d'être trahi. Mon plan est prêt. Je commence par traquer le premier capitaine. Planqué en haut d'un muret, j'élimine à l'arc les soldats qui l'accompagnent puis me jette sur lui, le plaque au sol, utilise mon pouvoir de domination mentale pour le convertir et lui donne un ordre : "*Va provoquer en duel ton maître pour prendre sa place*." Je me rends sur les lieux de l'affrontement. Le chef de guerre est là, accompagné de son autre garde du corps, le gros balèze. Quand il s'aperçoit que son collègue a trahi, sa phobie prend le dessus : il panique et prend ses jambes à son cou. Le chef de guerre doit désormais se battre à deux contre un, seul face à moi et ma nouvelle recrue. Il ne fait pas long feu. Son corps n'a même pas eu le temps de refroidir que son ancien garde du corps, mon converti, a déjà pris sa place à la tête de l'armée orque. Bien sûr, ça ne se passe pas toujours aussi bien.

Bilbo le… euh… je n'ai pas de calembour avec Bilbo. Parfois même on meurt. Comme Talion met un peu de temps à traverser le Styx à contre-courant, les forces orcs ont le temps de se réorganiser en attendant son retour d'entre les morts : certains orcs gagnent en puissance, d'autres sont promus, de nouveaux





capitaines aléatoires viennent rejoindre l'armée de Sauron. Mine de rien, c'est un système "midcore" assez malin : si la mort n'est pas définitive comme dans le mode hardcore d'un Hack & Slash ou action-RPG, elle n'en a pas moins des conséquences permanentes. À chaque mort de Talion, ses adversaires deviennent légèrement plus balèzes. Crever à de nombreuses reprises aux mains du même capitaine est très déconseillé : le salopard grimpera les rangs à toute allure (tuer Talion lui vaut à chaque fois un "level up") et il deviendra vite horriblement puissant. Mais cela peut aussi faire partie de votre stratégie : quand un capitaine est tué, il droppe une "rune", petit objet qui peut être enchâssé dans l'arc, l'épée ou la dague de Talion pour leur donner un pouvoir particulier (dégâts supplémentaires, stun qui dure plus longtemps, chance de drainer les vies en cas de headshot ou d'attaque-surprise, etc.). Or, plus le capitaine est puissant, plus sa rune le devient également. Il est donc possible de s'amuser à leveler un capitaine au plus haut niveau (en le laissant nous tuer, en l'aidant dans ses duels...), tout ça pour finir par le tuer et hériter d'une grosse rune bien poilue. Ici encore, les orcs sont des pions entre les mains du joueur, qu'il sacrifie à sa guise et selon ses intérêts.

Un peu légolassant. Ça fait envie, hein ? Ça a l'air bien ? Ça l'est, en effet. Les combats ultra-violents de *Mordor*, son système Nemesis, son monde entièrement dynamique et vivant, en font le plus chouette défouloir-bac-à-sable depuis longtemps. Mais, et c'est tout de même un peu triste, ce sont aussi ses seuls arguments – pire, son seul contenu. L'histoire (sans intérêt) se termine en dix heures. Il vous restera ensuite à tenter le "100 %" en finissant tous les challenges puis à vous fixer vos propres objectifs, à récupérer des runes de malade, à utiliser votre puissance démesurée pour massacrer des chefs de guerre une main dans le dos… C'est rigolo mais, comme toujours dans les jeux du genre, on a au bout de quelques heures l'impression de tourner en rond. Mais qu'importe. Si vous aimez la boucherie industrielle et que vous avez une carte graphique avec au moins 1 voire 2 Go de RAM (le bougre est gourmand en mémoire vidéo et exige un OS 64 bits), difficile de vous le déconseiller.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis *L'Ombre du Mordor* est l'archétype du jeu bac-à-sable : un contenu dynamique exceptionnel dans un décor d'une platitude absolue. *Mordor* promène le joueur pendant des heures dans des environnements semblables et tristes où il accomplit des quêtes génériques, certes. Mais *Mordor* offre surtout un génial système de génération procédurale d'adversaires, des combats efficaces et bourrins à l'extrême, un monde ouvert dans lequel le joueur peut mettre en place des stratégies machiavéliques et des plans tordus qui finissent toujours de façon imprévue et dans un grand bain de sang. Difficile de bouder son plaisir.

8

999€

Dont 1€ d'éco-part.

ALIENWARE – ANDROMEDA R2-9019

DES PERFORMANCES VENUES D'AILLEURS

PROCESSEUR INTEL® CORE™ I5-4440 – **DISQUE DUR** 1 TO – **MÉMOIRE** 8 GO – **CARTE GRAPHIQUE** AMD RADEON™ R9 270 2GO GDR5
ULTRA COMPACT ET LÉGER – **3 ZONES D'ÉCLAIRAGE PERSONNALISABLES** : 8000 COMBINAISONS LUMINEUSES POSSIBLES

RUE DU COMMERCE

HIGH TECH - MAISON - BRICO

RCS Bobigny B 422 797 720 - 44-50, avenue du Capitaine Glarner, 93 585 St Ouen Cedex – Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Prix indiqués hors frais de livraison.
Photos non contractuelles. Voir conditions sur site.

Genre : Point & Click **Développeur :** Grundislav Games (États-Unis) **Éditeur :** Wadjet Eye Games **Config. recommandée :** Une brouette avec un écran **Langue :** Anglais uniquement **Download :** 360 Mo **Prix :** Environ 15 € **DRM :** Non

A Golden Wake

Marchand de riens

Il paraît que ne pas savoir serrer la main est l'un des pires handicaps professionnels. Il faut avoir la bonne inclinaison du bras, savoir adapter la pression de la main et la durée de la poignée en fonction de l'interlocuteur. Ne surtout pas oublier de le regarder dans les yeux, et, plus difficile à contrôler, garder la paume sèche et chaude en toutes circonstances.

Les jeux vidéo ne brillent que rarement par l'originalité de leurs thématiques. En dehors de la science-fiction, de la fantasy, de la guerre et de quelques sports grand public, peu de salut. C'est donc avec plaisir que je découvrais l'intrigue de *A Golden Wake,* le dernier jeu publié par Wadjet Eye Games, mes chouchous des États-Unis (je leur dois entre autres la saga *Blackwell, Primordia, Resonance).* Alfred Banks travaille en effet dans l'univers sans pitié des agents immobiliers. Dans les années 1920, histoire d'ajouter le dépaysement à l'aventure. Sous la neige new-yorkaise, Alfie se rend au travail dans l'entreprise cofondée par son père. Il porte un feutre mou et un long imperméable gris, il fait du bon boulot, ses collègues le détestent, ils vont donc le faire virer.

Century 20. En dehors d'une poignée de main ferme et assurée, un bon agent immobilier doit aussi savoir rebondir en cas de coup dur. Nous retrouvons donc Alfie, costume clair et canotier, sur le quai de la gare de Miami. Vous allez l'aider à reprendre sa carrière à zéro et à grimper les échelons dans le plus pur style rêve américain et jeu d'aventure à l'ancienne, sans aucune option graphique en dehors de la bouillie de pixels. Vous allez devoir mettre vos scrupules de côté pour satisfaire votre nouveau patron, et je vous rassure, cela ne posera pas trop de problème à Alfie. Il s'agit essentiellement de Point & Click très traditionnel : aller parler à Untel, récupérer un petit bout de truc pour le mettre sur un bidule, et tout le tremblement. Mais *A Golden Wake* cherche aussi à innover, avec des mini-jeux d'agent immobilier. Vous devrez convaincre cinq personnes d'acheter la bonne maison, empêcher un braqueur du dimanche de vider votre livret A, ou permettre à une acrobate aérienne de monter sur son avion.

Partie commune. Le problème, c'est que ces mini-jeux nous laissent volontiers sur le pas de la porte. Qu'ils soient trop faciles, parfaitement incompréhensibles ou fastidieux à l'extrême, ils sont parvenus, avec une constance admirable, à m'arracher des bâillements systématiques, alors que pourtant, j'avais bien dormi merci. Et en dehors de la personnalité gentiment cynique du héros, rien ne vient donner de réelle épaisseur à cette aventure. Certes, les doublages restent, comme dans les autres productions Wadjet Eye, plutôt de bonne qualité (on reconnaîtra d'ailleurs la voix de Joey des *Blackwell*), les musiques jazzy ont manifestement bénéficié d'un soin particulier, l'histoire n'est même pas trop mal écrite. Mais l'ensemble peine à séduire. La poignée de main ne fait pas tout.

Maria Kalash

Notre avis Avec son sujet original, et son héros somme toute ordinaire, j'ai cru un moment sentir un vent de fraîcheur souffler sur mon Point & Click à l'ancienne. Mais au lieu de cette brise agréable, je me suis retrouvée comme une gamine bloquée sur son balcon avec son cerf-volant, par un jour sans vent.

5

Ryse : Son of Rome

Call of Duty : Ancient Warfare

Genre : Bourrinus debilus **Développeur / Éditeur :** Crytek (Allemagne) **Config. recommandée :** Quad-Core, 8 Go de RAM, Carte graphique 2 Go **Download :** 24 Go **Prix :** 40 € **DRM :** Steam

Marines ! *Descendez du bateau* !" Je n'ai pas rêvé, les sous-titres sont activés, c'est bien ce qu'il a dit. Alors les légionnaires descendent du bateau, partent à l'assaut de la plage sous les flèches des soldats allemands... ou barbares, je ne sais plus. Plus tard, Marius ouvrira encore sa grosse mâchoire carrée pour éructer que "*Rome est l'ordre ! Rome est la civilisation !*" avant de hurler "*Barbarian bastards !!!*" en étripant un énième gugusse en slip. Je rigole mais il ne faudrait pas. Il faudrait pleurer. Pleurer un jeu dont les combats, pourtant ultra-violents, ne parviennent jamais à être satisfaisants. Impossible par exemple de rater une exécution : même si on plante complètement le QTE, l'ennemi se fait rétamer, on gagne simplement moins de vie, d'XP et de bonus de dégâts – dissocier autant les actions du joueur et ce qui est affiché à l'écran est un crime de game design qui mériterait la peine de mort. Mais bon, de toute façon on s'en fout assez vite. On combat tout au long du jeu les cinq ou six mêmes ennemis qui viennent à la queue leu-leu s'empaler sur le glaive de Marcus dans des niveaux si linéaires et scriptés qu'ils feraient passer le tapis roulant de la station Montparnasse pour un modèle de sinuosité. Parfois on tue un mec avec un javelot, guidé par une aide à la visée tellement balèze qu'on s'étonne qu'elle ne tire pas aussi à notre place. Mais bon, au moins c'est joli. Pas beaucoup plus joli que la version Xbox One sortie il y a un an mais joli quand même. D'ailleurs le communiqué de presse qui annonce le portage PC commence par "*un jeu pensé pour les écrans 4K*". Ça les gars, c'est du marketing ciblé : seuls les mecs assez friqués pour acheter un moniteur 4K seront prêts à claquer 50 € pour ce qui n'est, il faut être honnête, qu'une démo technique.

Louis-Ferdinand Sébum

Notre avis Citoyens de Rome, écoutez mon augure ! Dans 4 ans, vous aurez un PC capable de faire tourner *Ryse* en 4K. Alors vous l'achèterez 4 € pendant une promo Steam, vous y jouerez 4 minutes, direz "*c'est plutôt joli pour un jeu de 2014 par contre c'est vraiment chiant*" et n'y toucherez plus jamais.

4

Starwhal : Just the Tip

Genre : Multi local bizarre
Développeur / Éditeur : Breakfall (Canada)
Config. recommandée : CPU 2 GHz, 1 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo et des manettes (vous faites comme vous voulez, mais c'est mieux au pad).
Download : 700 Mo **Prix :** 15 € **DRM :** Steam

Vous êtes un narval. Vous glissez sereinement sur le monde, émettant des petits cris de dauphin. Vous êtes heureux. Vous portez un joli petit pull anglais et, sur votre corne, une écharpe pour ne pas attraper froid. C'est vraiment le panard. Et puis patatras, un autre narval vous attaque. Et encore un autre, et un troisième encore ! Ils visent votre cœur avec leur corne. Alors pas de pitié, vous répliquez de la même façon. *Starwhal*, c'est ça : un jeu en multi local pour 2 à 4 joueurs où des licornes de mer habillées n'importe comment tentent de s'embrocher maladroitement, le tout dans des décors mélangeant la grille de *Tron* et le pire des années disco. Et attention, aucun texte ne pourra jamais décrire comme il se doit le niveau de mocheté volontaire du jeu, mais qu'importe : on ne vient pas à *Starwhal* pour admirer le paysage, mais pour la baston. Et de ce côté, *Starwhal* se débrouille bien. Votre bestiau se contrôle fort mal, mais c'est voulu : plus proche des contrôles bourrés d'un *QWOP* que des contrôles précis d'un *Towerfall* ou d'un *Samurai Gunn*, *Starwhal* donne vraiment l'impression de contrôler un gros machin malhabile. Ce qui ne l'empêche pas d'être précis : approchez votre corne du cœur d'un adversaire et un ralenti se déclenchera, permettant à l'un de tenter d'améliorer son attaque et à l'autre d'espérer s'échapper en lançant un petit cri rieur. *Starwhal* est complètement idiot et l'assume jusqu'au bout : quel autre jeu propose d'équiper sa corne avec une visée laser inutile ?

Netsabes

Notre avis Loin du sérieux de sa concurrence, *Starwhal* vise uniquement le multi local débile et délirant, et il y arrive plutôt bien. À 15 €, *Starwhal* est peut-être un peu cher, mais vous pouvez toujours partager le coût avec vos camarades de jeu (ou faire payer le perdant).

7

Genre : Tout est dans le titre **Développeur :** Firaxis (États-Unis) **Éditeur :** 2K **Config. recommandée :** Quad-Core 2,3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 2 Go **Download :** 8 Go **Prix :** Environ 50 € **DRM :** Steam

Civilization : Beyond Earth

Comme un air de déjà-vu

Imaginez : on vous propose de quitter la Terre, repartir de zéro sur une planète sauvage et lointaine. Vous vous dites qu'il s'agit là du meilleur moyen d'obtenir ce dépaysement que vous convoitez depuis si longtemps, pas vrai ?

PAR GUY MOQUETTE

Bon, maintenant, imaginez qu'après un voyage interminable et une cryogénie "*encore expérimentale, désolé pour vos orteils, bon séjour quand même*", vous débarquez sur une planète qui, certes, évoque les effets combinés d'une ingestion massive de crayons de couleur et d'une gastro-entérite, mais sur laquelle les chauffeurs de taxi tirent toujours la gueule en écoutant RMC, où s'organise un championnat de football et où les télé-crochets et les reality-shows culinaires constituent les premiers programmes télé. Vous vous diriez que pour le dépaysement, ça risque d'être mal barré. Bienvenue dans *Civilization : Beyond Earth*.

On va en voir de toutes les couleurs. Malgré l'envie qui me dévore de m'attarder là-dessus, passons rapidement sur les fondements du petit dernier de la famille Firaxis. Dire que nous sommes en présence d'un 4X paraîtrait presque incongru. En réalité, nous sommes en présence d'un *Civilization*. Et même, justement, d'un *Civilization V*. Il y a environ un mois (*Canard PC* n° 304) , j'évoquais dans un À Venir les nouveautés intégrées par ce spin-off[1]. Car oui, outre l'aspect graphique qui, en dépit des piques faciles que l'on ne peut s'empêcher de balancer parce que ça nous rappelle quelques fins de soirées rigolotes, est assez réussi, tant dans les sols extraterrestres étranges que dans le design des unités, on en compte pas mal. Parmi ces nouveautés, le système de quêtes qui dynamise un peu les parties et s'intègre plutôt bien aux différentes conditions de victoire. La présence d'une faune locale, également, mais on y reviendra. Et, surtout, les affinités. Désolé pour ceux qui ont déjà lu l'encadré à ce sujet dans le numéro 304, mais il faut penser à vos petits camarades radins qui ne nous achètent pas tous les quinze jours et rappeler ce dont il s'agit. L'échantillon d'humanité qui débarque sur cette planète va, inévitablement, s'orienter vers l'une des trois doctrines dont l'enjeu est le devenir de l'espèce. La nôtre, hein, pas celle des locaux dont le sort peut se régler via quelques épandages de Gaucho.

Transhumance et transcendance. À ma gauche, l'Harmonie. Adaptation au nouvel environnement, assimilation, évolution génétique pour une parfaite symbiose. À ma droite, la Pureté. Le mouvement "Touche pas à mon patrimoine génétique". Non seulement il n'est pas question d'évoluer, mais on va faire de ce caillou suintant une belle Terre 2.0. Au centre, la Suprématie. Pas vraiment un entre-deux, mais une alternative aux deux autres, à base de robotique et d'améliorations cybernétiques. Un aspect plein de promesses mais dont le poids dans les mécaniques de jeu est finalement assez mineur. Sa véritable influence en jeu se traduit par son impact sur la diplomatie – de la même manière que la religion dans *Civ' V* –, le déblocage d'actions d'espionnage, bâtiments et unités spéciales – sachant que les différentes factions n'en ont pas à la base – ainsi que, à terme, par la dépendance spécifique à l'une des trois ressources stratégiques présentes sur la carte, chacune étant liée à l'une des affinités. Amusant le temps de la découverte, mais finalement assez anecdotique.

L'art de bouffer l'idéologie à tous les râteliers. Pourquoi ? D'abord parce que l'affinité n'est pas une "échelle" sur laquelle se promène le joueur. Chacune possède un compteur, incrémenté par les technologies découvertes et certaines décisions de quêtes. Même si la spécialisation dans l'une est stratégiquement indispensable sur le long terme, il est possible de les monter toutes les trois parallèlement. Dans la théorie, c'est étrange et cela ne reflète pas les orientations plutôt radicales qu'elles représentent. Dans la pratique, le fait que chaque palier d'affinité franchi n'apporte que des bonus et aucune contrainte ni aucun malus en échange est également assez bizarre, conduisant à faire raisonner le joueur davantage en termes d'optimisations que de décisions idéologiquement marquées.

1- De l'anglais *spin* (tourner) et *off* (éteindre, si j'en crois mon sèche-cheveux), ce qui ne nous avance absolument pas, utilisé pour parler d'une série dérivée. Exemple : *K2000* qui engendra *Code of Vengeance*. Quoi, vous ne connaissez pas ?

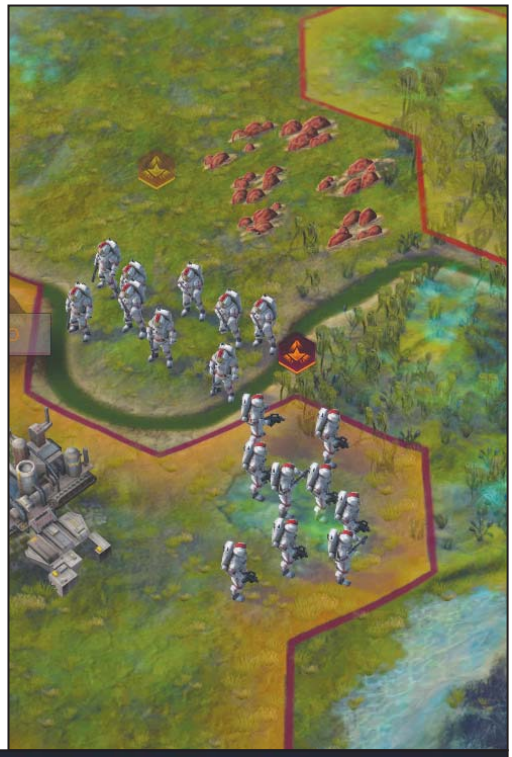
Ça, c'est le xéno-titan, une unité spéciale de l'Harmonie. Il a une haleine épouvantable, mais on est bien content de l'avoir quand on attaque une ville.

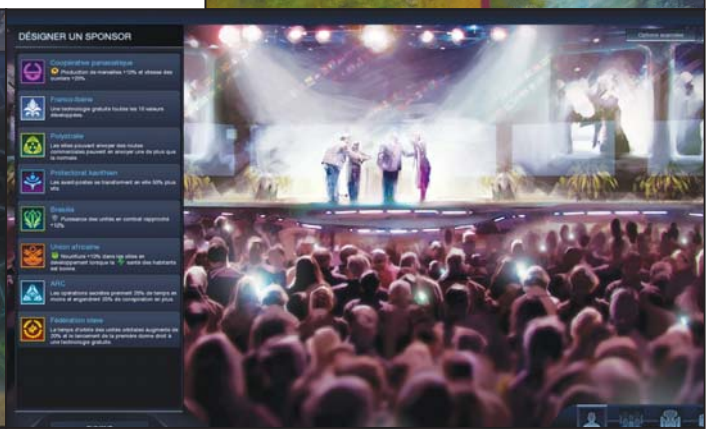
Journal de bord d'Élodie, dirigeante de la Franco-Ibérie

2600 ap. J.-C. Cœur, notre première colonie, vient d'être fondée. Notre nouveau foyer ressemble à une vision d'artiste sous LSD, mais je sens que nous allons nous y plaire. D'autres factions humaines sont apparues sur la planète, mais rien à faire, je n'arrive jamais à me rappeler du nom de leurs dirigeants.
2608. Première rencontre avec la faune locale. Le lieutenant Dupont-Sanchez a voulu établir un contact rapide sous-prétexte que *"ch'est un choupi xeno-morphounet à chon pépère, cha, on donne les papattes à chon pépère ?"*. Ses obsèques seront organisées dès que tous les morceaux auront été retrouvés.
2624. Le bruit des insectoïdes quand ils tombent sous nos balles me rappellent un holo bidimensionnel de L'Ancienne Terre, *Starship Troopers*. Totalement visionnaire. Penser à le passer dans toutes les écoles.
2689. Le territoire de Franco-Ibérie s'étend. Les Polystraliens, nos nouveaux voisins, nous regardent de travers. Ils prétendent que nous nous éloignons de ce qui fait de nous des humains. Sous prétexte que les bains de miasmes, cette substance verdâtre et toxique pour eux, prolongent notre espérance de vie. Jaloux.
2746. Bidule, le leader polystralien, continue de m'insulter tout en bâtissant, malgré mes avertissements, des colonies à mes frontières. Machine, de la Coopérative Pan-Asiatique, me propose de déclarer conjointement la guerre à cet insupportable voisin. Je ne me fais pas prier et j'accepte.
2756. La guerre est déclarée. Machine me dénonce aux yeux du monde comme un va-t-en-guerre. Visiblement, on abuse de l'alcool de Soma, par chez elle...

Journal de bord d'Élodie, dirigeante de l'Alliance Franco-Ibère avec des morceaux de Polystralie dedans

2795. Bidule est à genoux. Sa capitale et sa seconde plus grosse colonie sont sous le contrôle de mon armée. Il semble ravi d'accepter un traité de paix et de nous verser la moitié de son PIB pendant trente ans.
2805. Fin de la trêve minimale de dix ans. Truc n'a plus d'armée, mais se remet à m'insulter, au motif que les enfants franco-ibères naissent avec une armure de chitine. Ce qui prouve que la Polystralie est une nation intolérante et qu'elle s'est mise à massivement consommer les excédents d'alcool de Soma des Pan-Asiatiques, pour ainsi nous insulter alors que les neuf dixièmes de son armée est en phase de décomposition avancée.
2917. Notre réseau d'espionnage fonctionne à merveille. Nous volons des technologies découvertes par les autres factions à tour de bras. On ne choisit pas lesquelles, en revanche, et les idées doctrinales sur la Pureté et la Suprématie font ainsi leur chemin dans notre empire. Après avoir craint de voir remise en cause notre foi en l'Harmonie, je ne vois finalement que des avantages à cette mixité, qui servira un plus grand dessein : préserver la pureté de la race humaine grâce à des milliers de miliciens hybrides insectoïdes génétiquement améliorés et dotés de mandibules cybernétiques laser. C'est un plan génial.





Ce système d'affinité, sur lequel on misait beaucoup, ne serait-ce que pour assurer une rejouabilité, n'est finalement guère plus qu'un gadget rigolo. Et c'est bien dommage, car en dehors des affinités, *Beyond Earth* ne semble pas proposer beaucoup plus que son grand frère *Civilization V*.

Petit coup de cafard. Par certains moments, et s'il n'y avait pas la palette de couleurs pour nous le rappeler, on en oublierait presque qu'on se trouve dans un nouveau jeu. Les combats, l'équilibrage des unités et leurs capacités, le rythme d'extension de son empire, les spécialisations des villes... On se sent à la maison. Un peu trop. Certains éléments changent de nom, mais on sent que c'est vraiment pour la forme. Prenez la santé, par exemple : il s'agit du bonheur de *Civ' V*, ni plus ni moins. La copie carbone est tellement fidèle que l'annexion d'une ville qui suscite, et on peut le comprendre, du mécontentement dans l'original, provoque de l'insalubrité dans celles de la copie. Et tant pis si ça n'a pas de sens, à moins que les forces occupantes n'aient reçu la consigne de faire caca dans les réserves d'eau potable de la ville conquise, mais je n'en ai pas été informé. On retrouve également l'IA qui, non contente de mettre des plombes à réfléchir à ses actions passé un certain seuil, semble en grande difficulté dès qu'il s'agit de faire agir deux unités militaires de façon coordonnée, ou l'afflige de comportements proches de la schizophrénie sur le volet diplomatique. On se voit même confronté à ce travers du *Civilization V* originel – que les extensions ont amélioré, au demeurant – à savoir cette "mollesse" dans le dernier tiers de la partie, quand les terres sont toutes conquises, les alliances figées et les grandes décisions stratégiques gravées dans le marbre et que le jeu est en roue libre, attendant un dénouement assez prévisible. Même la présence de la faune insectoïde, véritable menace à gérer en début de partie, devient pathétiquement faible à mi-parcours et contribue à donner le sentiment qu'avec ses bonnes idées mieux exploitées, *Beyond Earth* aurait pu être plus qu'une variation sur un thème. Plus que ce que les plus vindicatifs qualifieront de mod payant.

Guy Moquette

Notre avis *Civilization : Beyond Earth*, c'est un peu le Tanguy du jeu vidéo. Celui qui a du mal à couper le cordon et s'affranchir de ses géniteurs pour aller vivre sa vie. Le nouvel environnement et la présence d'insectes géants agressifs ne cachent pas longtemps le manque de nouveautés et d'audace. Cela réjouira peut-être ceux qui estiment qu'il ne faut rien toucher aux mécanismes de *Civilization V*, mais ceux qui espéraient voir ce spin-off souffler un petit vent de fraîcheur risquent de rester sur leur faim.

6

ConfigMatic
mon PC sur mesure

PEUR DES COMPOSANTS ?

OPTION MONTAGE MAINTENANT DISPONIBLE

TopAchat.com,
une marque du groupe

topachat.com

ALTAREA COGEDIM

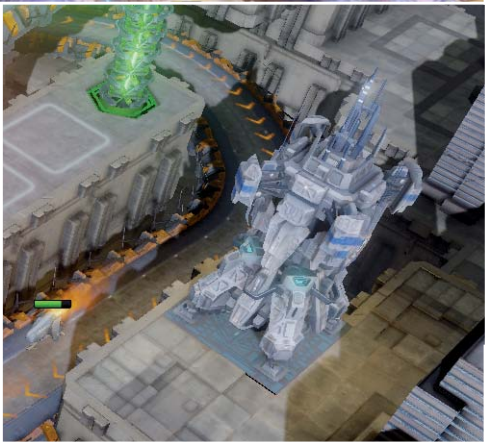
RCS Bobigny B 422 797 720 – 44-50 Avenue du Capitaine Glarner – Saint-Ouen Cedex. Photos non contractuelles, voir conditions sur site.

Genre : Tower defense **Développeur :** Hidden Path Entertainment (États-Unis) **Éditeur :** 505 Games **Config. recommandée :** Dual-Core 2,5 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 2 Go **Prix :** Environ 23 euros **DRM :** Steam

Defense Grid 2

Le syndrome de la tourelle

Ça y est, *Defense Grid 2* a débarqué sur Steam. Enfin, nous allons savoir si le studio Hidden Path va réussir à nous amuser autant avec leur jeu que le jour où il a annoncé vouloir lever un million de dollars sur Kickstarter pour le développer.



Bon, d'accord : *Defense Grid* premier du nom était un excellent petit tower defense. Mais un million de dollars pour sa suite ? Remarquez, ils avaient peut-être prévu d'embaucher Jay-Z et Beyoncé pour interpréter leurs IA à moitié cinglées, allez savoir… Résultat des courses, seul le premier palier – "modestement" fixé à 250 000 dollars, ne riez pas – fut péniblement franchi. Ce palier qui ne garantissait qu'une extension, encore plus modeste, de huit niveaux pour le jeu de base. Et puis, il s'est passé un truc. Un héritage imprévu, un ticket de loterie gagnant ou quelques petites vieilles tabassées à mort pour leur faire cracher leurs pensions… On ne sait pas trop. Toujours est-il que le studio, qui a entre-temps établi un partenariat avec l'investisseur Steven Dengler (Dracogen) et l'éditeur 505 Games, a poursuivi le développement et au final intégré toutes les fonctionnalités prévues par le palier à un million de brouzoufs.

Et l'alien s'égara... Nous voilà donc avec ce *Defense Grid 2* tout nouveau tout chaud. Si vous n'avez jamais posé vos petites mimines délicates sur le premier, vous êtes en droit de vous demander de quelle manière ce titre à plus de vingt euros peut bien se démarquer des légions entières de tower defense gratuits disponibles sur navigateur et tablettes. D'abord, il y a l'objet de la défense : des noyaux que les ennemis, en l'occurrence des aliens, tentent de choper sur leur sale petit dos de xénomorphe pour les ramener à leur point de départ. S'ils se font massacrer sur le chemin du retour, ils lâchent leur précieuse cargaison qui retourne lentement à sa source… sauf si un alien qui effectue son trajet aller le récupère. Cette adorable vermine monte donc une sorte de grande chaîne de l'amitié visant à toujours rapprocher un peu plus ces noyaux de leur point d'entrée. Autre particularité : les lignes de vue des tourelles sont prises en compte et la gestion des reliefs, ainsi que des boosts permettant – entre autres choses – d'en surélever certaines devient primordiale. Il est également très fréquent de voir certains passages ouverts à la construction, laissant au joueur la responsabilité de poser ses tourelles aux endroits clés permettant de rallonger la route des aliens.

Tower défonce. Je sens que vous êtes encore sceptique. Alors, ajoutez des éléments constructibles qui s'ajoutent en cours de partie, comme des plateformes qui s'élèvent lentement et dont il faudra prendre en compte la présence ultérieure, des tourelles personnalisables en début de partie et vous vous retrouvez avec un tower defense qui, sans chercher à réinventer le genre, tente au moins de le pousser dans ses derniers retranchements. Je ne vous cache pas que pour enrober tout cela, les développeurs ont cru bon de nous mitonner une campagne. Avec un… comment dire ? Un scénario ? Moui, c'est sûrement le mot qu'ils avaient en tête au moment d'aligner ces suites de mots déblatérées par des IA maniaco-dépressives, *a priori* destinés à raconter une… histoire ? J'avoue ma perplexité sur ce coup. Surtout vis-à-vis des textes qui servent de prélude à chaque mission. Un délire de stagiaire drogué ? Un pari idiot entre développeurs ? Difficile à dire. Mais pour illustrer, je peux vous en improviser un du même tonneau, là, tout de suite, sans trucage sous vos yeux ébahis. Atttendez… Ahem… "*Trombone et angoisse*

Mais oui, bien sûr. Tout à fait, même.

à coulisse. L'étendue indicible du mystère me sourit tandis que l'univers lève un voile pudique sur l'être et le devenir." Paf, maintenant l'ami, massacre des trains d'aliens.

Chirurgie au laser. D'accord, c'est vilain de se moquer. Mais cette tentative, complètement ratée, de scénario donne l'impression que les développeurs avaient pris conscience du manque de personnalité de leur jeu et de leur univers. Oui, car *Defense Grid*, qu'il s'agisse de celui-ci ou de son prédécesseur, a beau être un très sympathique tower defense aux mécaniques bien huilés, il a autant de sex-appeal qu'une marmite en fonte. Les aliens se ressemblent tous, le design des tourelles est froid et générique… Au mieux, on a le sentiment de se trouver à un concert de Daft Punk – je dis "Daft Punk" parce que les spectacles son et lumière de Jean-Michel Jarre, ça ne cause hélas pas vraiment à nos plus jeunes lecteurs – avec de la pyrotechnie et des lasers partout. Enfin, un concert au cours duquel des types défoncés aux acides essayent de vous hurler dans l'oreille leurs visions éclairées sur l'univers, la vie et tout le reste. Oui, c'est bien de vous que je parle, sales IA grotesques qui vomissent de la réplique de bas étage tout au long du mode campagne. Je vous hais. Je vous exècre. C'est malin, vous m'avez énervé et je vais devoir aller me concocter une décoction verveine-tilleul-bourbon si je veux poursuivre ce texte.

Tous… Tous les deux ? Il ne faudrait tout de même pas que je me focalise trop sur ce désastreux enrobage, car après tout, *Defense Grid 2* est un solide tower defense. Il ne se contente d'ailleurs pas d'être moddable et prêt à se faire charcuter les entrailles sur le Workshop de Steam pour offrir du contenu : hautement compétitif avec ses graphiques et ses classements mondiaux, il permet de jouer chaque carte avec un tas de règles spéciales qui modifient plus ou moins profondément le gameplay. Apport de ressources fixes, multiplication des vagues, restrictions sur les types de tourelles ou les upgrades, noyaux incapables de revenir à la source, activation "manuelle" des tourelles en les survolant avec le curseur de construction… Pour le coup, *Defense Grid* est assez généreux et prolifique. Et puis, il y a la grande nouveauté de ce second opus : le multijoueur. Qu'il s'agisse d'une coopération totale, façon hippie avec construction libre et partage des ressources, semi-coopératif en se tirant la bourre au score mais en restant chacun cantonné aux emplacements réservés, ou au compétitif permettant d'envoyer sur la map de l'autre tous les aliens que l'on tue, ce ne sont pas les modes qui manquent. Là encore, on aurait aimé un peu plus d'audace, genre du coopétitif dans lequel se faire quelques croche-pieds entre alliés pour la course au score, mais ça, c'est parce qu'on est du genre jamais content.

Guy Moquette

Notre avis *Defense Grid 2* ne vaut certainement pas un million de dollars, mais pour un peu plus de vingt euros, les boulimiques du tower defense se voient offrir la possibilité de s'en coller plein la panse. Mécaniques solides, nombreuses variations possibles des règles, multijoueur semi-coopératif plaisant… Dommage, d'une part, qu'il ne révolutionne pas davantage les bases posées par son prédécesseur et, d'autre part, que son univers (plat) et son design (générique) lui confèrent le charisme d'une huître.

7

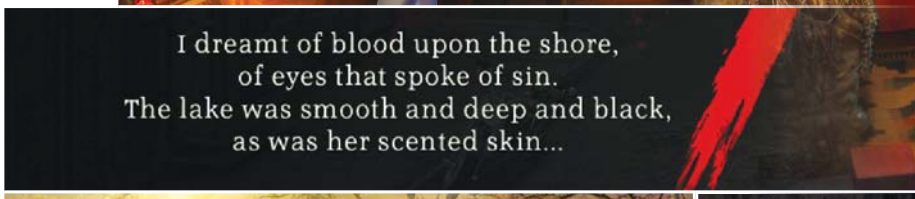
Genre : Point & Click **Développeur :** Pinkerton Road (États-Unis) **Éditeur :** Phoenix Online Studios **Config. recommandée :** CPU 2 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Langues :** Voix anglaises, interface et sous-titres français disponibles **Download :** 2,1 Go **Prix :** Environ 20 € **DRM :** Non

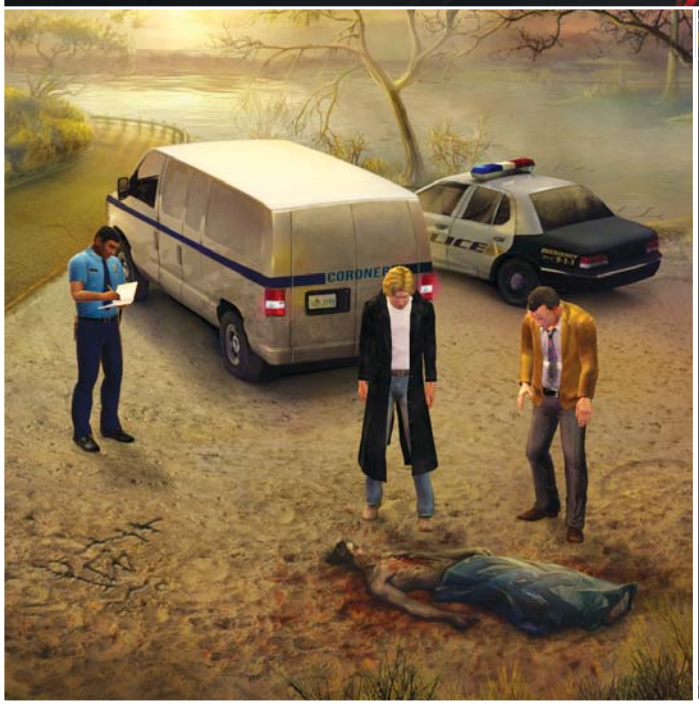
Gabriel Knight : Sins of the Fathers

20th Anniversary Edition

Damballah cruche à l'eau...

L'heure de me confesser est venue : je n'avais jusqu'à maintenant jamais joué au moindre *Gabriel Knight.* Ce qui, pour quelqu'un qui passe une bonne partie de son temps sur des jeux d'aventure, est une faute autant qu'un handicap. *Gabriel Knight : Sins of the Fathers,* sorti en décembre 1993, appartient en effet au Panthéon du Point & Click. Je remercie donc Pinkerton Road, le nouveau studio de Jane Jensen, de m'avoir donné l'occasion de découvrir enfin ce fameux Gabriel, et, par la même occasion, un excellent alibi pour jouer enfin à l'original.





Gabriel Knight : Sins of the Fathers, premier du nom, a lancé Gabriel Knight comme héros de l'une des sagas mémorables du jeu vidéo. Encore aujourd'hui, le Point & Click sorti en 1993 a des arguments pour lui. Une ambiance pesante, une direction artistique cohérente, une histoire assez linéaire, mais complexe et fouillée, un casting d'acteurs à faire pâlir un paquet de productions audiovisuelles d'hier et d'aujourd'hui. En revanche, être sorti en 1993 s'accompagne de son lot d'inconvénients : l'interface a vieilli et rend l'accès un peu difficile aux paresseux et aux phobiques de la chasse au pixel que nous sommes tous, et il ne suscite très logiquement que peu de bruit médiatique. La sortie d'une édition du 20e anniversaire, à l'occasion des 21 ans de la parution originelle – ne cherchez pas, c'est comme ça – arrive donc à point nommé pour tout le monde : les fans de la première heure pourront retrouver leur héros en plus beau et avec de nouveaux puzzles ; les moins de vingt ans ont enfin l'occasion de découvrir une licence mythique, avec des beaux graphismes et des résolutions modernes.

Péché pas très mignon. Nous rencontrons Gabriel Knight, écrivain raté, dans la librairie qu'il a achetée avec son héritage, la Saint-George Bookstore. Il porte un grand manteau en cuir comme Highlander, parle comme un sous-Elvis mollasson et drague lourdement l'employée de sa librairie, Grace Nakimura. Dans des décors très léchés, les personnages modélisés en 3D font de leur mieux pour paraître naturels. Ça n'est hélas pas toujours le cas, notamment à cause d'une absence de gestion des lumières. Un joueur de tambour planqué dans un coin sombre s'illumine comme un arbre de Noël. Mais déjà, ceux qui ont joué à *Moebius Empire Rising*, le précédent jeu de Pinkerton Road, poussent un soupir de soulagement. La qualité des animations reste perfectible, mais rien de comparable avec les maladies douloureuses qui tordaient les corps de Malachi Rector et de ses camarades. Gabriel a désormais les cheveux un peu longs, un menton de boxeur et affiche un manque total de charisme. Grace a troqué sa jupe longue pour un jean moulant et une silhouette de poupée Barbie. Visuellement, ça va, pour un jeu de 2004.

Nul n'est censé ignorer le loa. Assez de méchancetés. Ce *Gabriel Knight* se joue

très bien. Dans le quartier français de La Nouvelle-Orléans, une série de meurtres vaudou sèment la terreur. Et cela tombe à point nommé puisque Gabriel est en pleine rédaction d'un roman horrifique incluant des féticheurs. Comme en plus il est copain avec un policier dégarni qui travaille sur l'affaire, vous allez bientôt maîtriser le sujet et faire la différence entre vaudou et haudou, Damballah et Erzulie. Pour mener l'enquête aux côtés de Gabriel, vous avez à votre disposition un détecteur de zones interactives (touche espace), une myriade d'actions contextuelles en un clic de souris à peine (prendre, utiliser, observer, parler...), un inventaire, et même un journal. Qui sert à la fois à recopier des dessins, quand vous l'utilisez sur un motif étrange, à noter l'avancée ou la stagnation de vos travaux, et à vous filer un coup de main avec un système d'indices relativement bien fait (il faut simplement penser à tourner les pages pour voir les différentes thématiques disponibles).

En quête d'action. Les énigmes de *Gabriel Knight* ne reposent pas sur la combinaison d'objets fantaisiste face à des situations inextricables. Ce que vous avez à faire se comprend plutôt bien, et relève du travail d'enquêteur basique. Allez parler aux gens, récupérer des objets de nature à vous renseigner, comparer des indices, lire des livres... Les dialogues susceptibles de faire avancer le schmilblick sont indiqués en jaune, les autres vous donneront des informations de background, ou l'occasion de rire un peu. Gabriel Knight n'est pas le plus sympathique des protagonistes, et voir les autres personnages lui en mettre un peu plein la tête a quelque chose de satisfaisant. Une mini-carte de la ville et une autre de ses environs vous permettent la plupart du temps de vous déplacer (sauf quand vous êtes à l'étranger ; je préfère ne pas révéler aux innocents les lieux qu'ils découvriront). Et il faut l'utiliser, surtout quand vous partez de la librairie. Si vous cliquez sur "Sortir", vous devrez vous fader la séance d'habillage de Knight, et c'est long. Et mou.

La tanche Gabriel. Car il faut bien le dire, le rythme pèche un peu. Entre les soucis techniques qui rendent certains déplacements fastidieux (ne croyez pas la fable du double-clic qui permet de se téléporter, cela permet simplement de ne pas voir le personnage marcher tandis que toutes les autres animations de la scène ont lieu en accéléré pour gratter la demi-seconde gagnée) et la narratrice qui prend son temps pour décrire plein de choses dont vous n'avez que faire, on trépigne un peu parfois. Plus dommage encore, le contenu spécial de cette édition anniversaire est au mieux médiocre. Vous avez droit à quelques puzzles indigents. Et à du "behind the scenes" : en cliquant sur le bouton en forme d'étoile, vous pourrez écouter des interviews de Jane Jensen qui spoile sans complexe, ou admirer les dessins originaux qui ont servi aux décors... en format timbre poste, non zoomable. Et pour profiter de toutes ces anecdotes passionnantes (parmi lesquelles "*je sortais avec le producteur depuis quelques mois, nous avions peur que l'équipe ne l'apprenne*"), il faut forcément être en jeu. Si vous voulez vraiment revoir les décors du *Sins of Fathers* de 1993, mon conseil : jouez plutôt au *Sins of Fathers* de 1993.

Maria Kalash

Notre avis À moins d'une allergie sévère aux pixels, allez plutôt vous prendre *Gabriel Knight : Sins of Father,* version 1993 sur un site qui vous le vendra patché et jouable à moins de cinq euros. Ce remake n'apporte rien à l'original, si ce n'est un chouïa de jouabilité, et ce au prix du charme, et de quinze euros de plus.

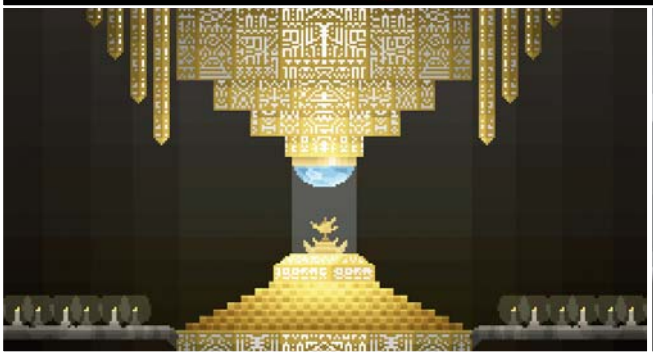
5

Genre : Exploration narrative **Développeurs :** Holden Boyles et Ciprian Stanciu (États-Unis) **Éditeur :** Curve Digital **Config. recommandée :** CPU 2,4 GHz, 1 Go de RAM, Carte graphique avec 512 Mo de mémoire vive **Langue :** Anglais **Download :** 46 Mo **Prix :** Environ 10 euros **DRM :** Steam

Qora

L'exploratrice

La simplicité, c'est compliqué. Un truc de funambule. Pour que ça tienne sur la durée, il faut être d'une rigueur absolue. Le risque, c'est d'en faire trop, et de perdre votre jolie pureté originelle. Ou de tomber dans le soporifique.



Vous êtes un petit bonhomme blanc cassé (la couleur). Les ouvriers terminent votre maison. Un peu à l'extérieur du village, sur une colline, la vue sur la vallée de pixels promet d'être imprenable. À côté de votre maison, une statue de Bouddha sourit paisiblement. Le promoteur vous conseille d'aller vous promener en attendant que la maison soit finie, et de faire la rencontre de vos nouveaux voisins. Comme vous êtes un joueur obéissant et que peu d'options s'offrent à vous, vous prenez votre clavier et vous appuyez sur la touche directionnelle gauche. Votre petit bonhomme commence son ballet de bras et de jambes vers le bord gauche du moniteur, et rarement j'ai trouvé une animation aussi plaisante à regarder.

Offrandes amères. Sur l'écran qui apparaît, et sur le suivant, vos nouveaux concitoyens se révèlent d'une bonhomie et d'une convivialité extraordinaires. Il y en a des rouges, des bleus, des verts, des mauves. Ils rivalisent de cadeaux et d'amabilités, et vous avez tôt fait de vous trouver à la tête d'un véritable trésor de guerre : pull en laine, banjo, piolet... vous possédez désormais l'attirail du parfait GO de Club Med à Serre-Chevalier. Outre leur sens de l'accueil, vous allez aussi profiter de leur sens de la fête : ils organisent un grand feu de joie. Et de leur sens de l'humour. Ils sont bizarres, drôlatiques, un peu effrayants ou franchement attendrissants. En deux ou trois répliques chacun, une sorte de joyeux *Twin Peaks* 16-bit prend vie. Puis vous continuez à vous promener, jusqu'à découvrir des trucs bizarres.

Riant comme la mort. *Qora* change alors du tout au tout. C'était amusant, vivant et chaleureux. Cela devient solitaire, contemplatif, presque mystique. Vous êtes tout seul dans la montagne immense et belle. Vous pressez la touche droite de votre clavier. Parfois, il vous faut aussi appuyer sur la touche haut pour monter un escalier, bas pour descendre, ou espace pour sauter un ravin, ou faucher des herbes. Mais la plupart du temps, il faudra juste appuyer sur droite. Comme traverser l'écran demande à votre personnage blanc cassé une quinzaine de secondes, on a le temps de profiter. Du paysage. De la musique, volontiers mélancolique. Du temps qui passe, pas vite. Parfois vous aurez l'occasion d'utiliser votre super-pouvoir, celui de sentir ce qui s'est passé autrefois. Vous réveillerez des monstres, vous allumerez de l'encens dans des autels, c'est apparemment très important. Mais il y en a un ou deux que je n'ai pas pu allumer, parce que je me suis rendu compte trop tard qu'il fallait faire demi-tour. Trop tard, parce que je ne pouvais plus revenir en arrière à cause d'un fossé. Mais personne ne me l'a reproché. Et du coup je ne sais pas trop qu'en penser.

Maria Kalash

Notre avis *Qora* se révélera être ou une expérience rudement contemplative, ou un moment merveilleusement chiant. Cela dépendra probablement de tout un tas de facteurs tout à fait extérieurs au jeu. Si vous êtes mal assis, que vous avez sommeil et envie de guincher, vous détesterez. J'ai tendance à penser qu'il est bien plus adapté à un support tactile, dans une atmosphère de verveine-menthe, roulé en boule sous une couette, qu'à une longue session sur PC.

5

CORSAIR®

GRAPHITE SERIES

760T

BOITIER PC GRAND TOUR

Un look unique.
Une classe unique.

L'impressionnant nouveau 760T Série Graphite est le premier boitier PC performance au monde avec des côtés fenêtrés panoramiques, sur charnières pour un accès facilité et sécurisé par des poignées discrètes encastrées. A l'intérieur, il y a de la place pour plusieurs cartes GPU grande taille et un refroidissement sophistiqué nécessaire à la création d'un système parfait. Chaque emplacement de disques ne nécessite pas d'outil, et chacune des cages de disques sont modulaires, pour customiser votre 760T selon vos besoins.

Votre PC mérite d'être aussi beau que performant.

Apprenez-en plus à **corsair.com/graphite-series**

/Corsair @CorsairMemory YouTube CorsairMemoryInc

DRAM

ALIMENTATIONS

CLAVIERS

SSD

SOURIS

CASQUE

Genre : Shoot & Loot **Développeur :** Gearbox (États-Unis) et surtout 2K Australia (Australie, sans déconner) **Éditeur :** 2K Games
Config. recommandée : Quad-Core 3,3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** 5 Go **Prix :** Environ 50 € **DRM :** Steam

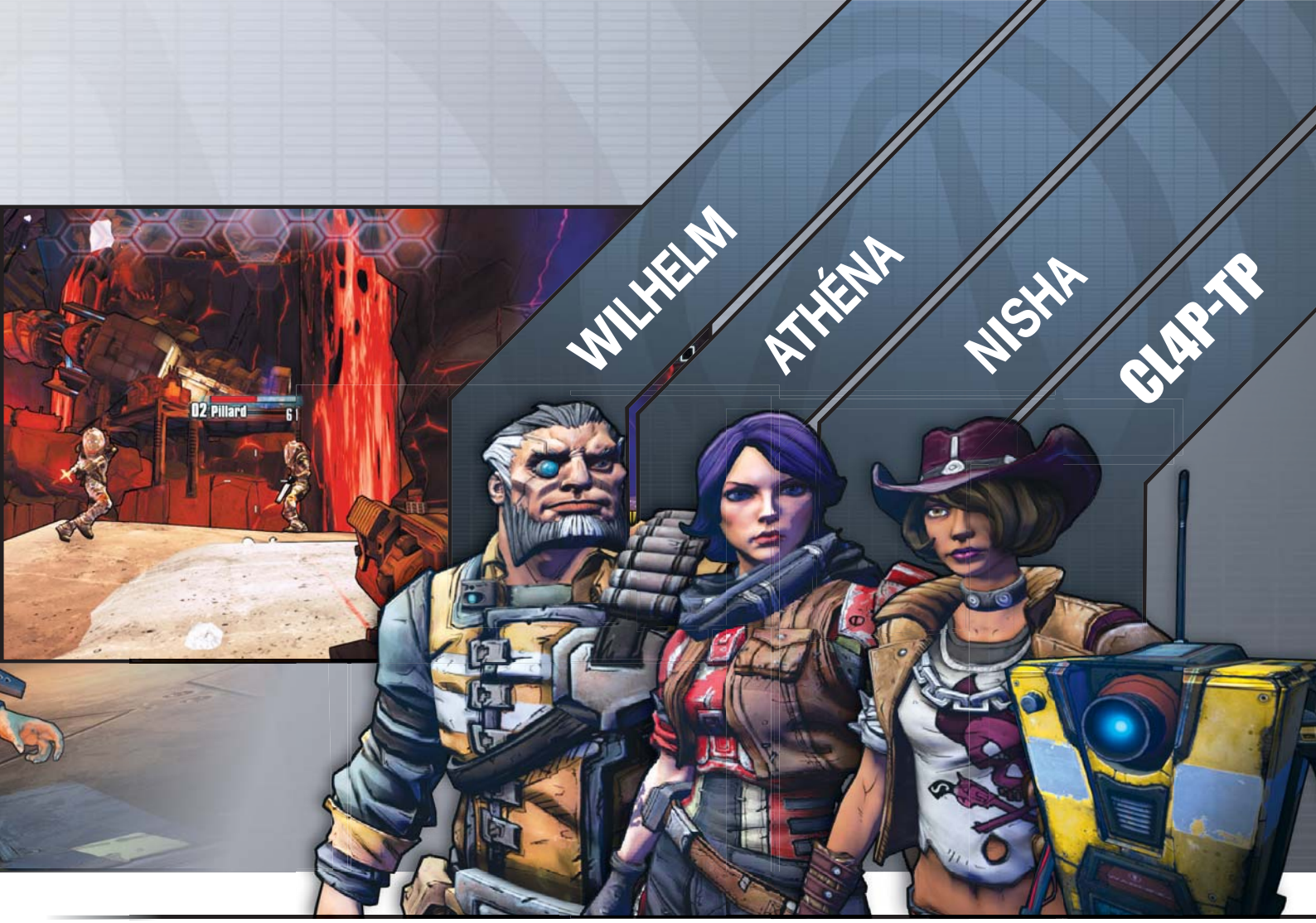
Borderlands : The Pre-Sequel

You don't know Jack

Lilith interroge une jeune femme qui a donné beaucoup de travail à Brink et Mordecai. Alors qu'elle est sur le point d'être exécutée, la chef de Sanctuary lui pose une dernière question : "*Pourquoi ?*" Et voici comment la magie du flashback permet de créer un point de vue narratif qui expliquera comment le Beau Jack est devenu le salaud que l'on connaît et surtout, comment la prisonnière et ses trois compères se sont retrouvés à bosser pour Hyperion sur Elpis, la lune de Pandore. Ouais, ils ont osé. *The Pre-Sequel* est un *Borderlands 2* dans l'espace.

Malgré l'incontrôlable diatribe qui vient encore de sévir dans le pavé d'introduction, force est d'admettre que la narration de ce nouvel épisode fonctionne plutôt bien et permet la création d'un fil rouge sous la forme d'une discussion récurrente entre les personnages cités plus haut. Malheureusement, l'histoire peine à convaincre, à cause d'un scénario qui semble dilué pour tenir la longueur et, donc, patine régulièrement dans la boue en laissant le joueur se demander si quelqu'un va enfin passer la seconde pour faire avancer le schmilblick. Idem pour les quêtes annexes qui souffrent parfois d'une certaine négligence et semblent avoir été écrites sur un coin de table, laissant le joueur sur sa faim après avoir espéré à tort que quelques lignes de dialogues supplémentaires allaient creuser davantage une histoire rigolote ou intéressante. En tout cas, au-delà d'un "*Bon ben t'as tué ma sœur, merci, à plus*". Pourtant, *The Pre-Sequel* n'est pas raté sur ce point. On rigole toujours devant les nombreuses tentatives d'humour et de références, tout comme on apprécie de retrouver des têtes connues, mais ce nouvel opus se montre moins séduisant que ses aînés qui semblaient bien mieux ciselés, rythmés et mordants.

Avec de vrais morceaux de fan service. Côté personnages jouables, l'habituel contrat des quatre nouvelles têtes est bien rempli. On retrouve ainsi Athena, la Gladiatrice évoquée dans l'introduction, en guise de tank avec son bouclier qui accumule les dégâts subis pour les renvoyer. Nisha endossera pour sa part le costume de la Justicière et plaira certainement aux amateurs de coups critiques, voire aux progamers de *Call of Duty*, grâce à sa compétence spéciale qui lui permet de toucher les ennemis sans les viser. Wilhelm, lui, reste assez classique en occupant la case du Tueur à Gages "un peu bon partout", avec des drones qui l'aident au combat. Enfin, le CL4P-TP, aussi connu sous le nom de Claptrap ou encore Fragtrap – qui rappellera des souvenirs aux joueurs du premier *Borderlands* –, semble se retrouver un peu ici par erreur. Sérieusement, même le jeu demande de confirmer trois fois notre choix de personnage, pour s'assurer qu'on n'est pas en train de faire une connerie. Pourtant, nul doute que l'emblématique petit robot sera choisi en masse par les joueurs qui lanceront *The Pre-Sequel* pour la première fois... avant de déchanter. Non pas que des problèmes soient à signaler, mais son gameplay impose de bien maîtriser ses actions, surtout en solo, sous peine de récurrentes galères. Pour preuve, sa



compétence spéciale est un mélange de circonstances et de hasard, puisque Claptrap analyse son environnement (pour de vrai) afin de savoir si le joueur joue seul, jauge les réserves de vie et de boucliers, détermine quels types d'ennemis sont présents dans les parages et plein d'autres choses. Puis au terme d'un calcul qui ne doit avoir de savant que le nom, le jeu nous offre une super compétence adaptée à la situation. Du moins, en théorie. Car je vous rappelle que l'on joue un robot parmi les plus idiots de toute l'histoire du jeu vidéo. Aussi, il ne faudra pas s'étonner de "défourailler" avec deux armes, d'être aidé par un mini-Claptrap qui attaque sur fond de dubstep... ou de rebondir sur une bouée canard qui renvoie les balles. Par contre, on ne sait toujours pas comment ses grosses pinces lui permettent d'atteindre les gâchettes des flingues, ni pourquoi les escaliers ne représentent pas de mortels ennemis.

La pas si folle histoire de l'espace. Et le gameplay dans tout ça ? Vous n'allez pas en croire vos yeux mais les développeurs ont littéralement réinventé le Shoot & Loot. Nan, je déconne, ce tire est vraiment un *Borderlands 2* dans l'espace. Pour faire simple, imaginez une copie carbone du précédent titre de Gearbox, accompagné d'une couche de gimmicks "*parce qu'on est dans l'espace, merde*". Voilà, vous avez maintenant un jeu qui conserve toutes les qualités et défauts que nous avons pu lui trouver en deux ans, si ce n'est qu'Elpis offre un environnement à faible gravité, permettant au joueur de se projeter via des plateformes de sauts à la *Quake* et de revenir en vitesse au sol grâce à des "attaques pilonnées". Rien qui ne révolutionnera le genre, même si l'on doit désormais surveiller nos réserves d'oxygène pour ne pas mourir étouffé. Réserves qui, par ailleurs, diminueront plus rapidement via l'utilisation d'un mini-propulseur et imposeront de faire le plein en entrant dans des bâtiments, en s'arrêtant sur des points prévus à cet effet ou en piquant des bonbonnes d'air sur les cadavres de certains ennemis. Oui, c'est pas foufou, d'autant que les développeurs ont raté l'occasion de faire une bonne blague en évoquant le "besoin psychosomatique de respirer" du Claptrap, sans que celui-ci ne soit pourtant affecté par la gestion de l'oxygène. Bizarre.

Elpis froid. C'est un peu léger, à l'image de la révision des variantes disponibles pour la génération aléatoire des armes qui se contente d'ajouter des lasers et un effet de gel. Le premier se résume à enflammer les ennemis, à condition bien sûr que l'atmosphère soit respirable car sans comburant, le triangle du feu est tout cassé. Le second, quant à lui, permet de geler les méchants, les rendant ainsi vulnérables aux explosions et dégâts critiques mais aussi très résistants à toutes les autres sources de dégâts. Et ce sera tout. Merci de bien vouloir circuler, de préférence avec les nouveaux véhicules que sont le Buggy lunaire (une jeep de l'espace, quoi) et le Stingray (un quad de l'espace, quoi), puis de lâcher 50 euros avant de partir. Un tarif bien trop élevé pour ce qui ressemble plus à un DLC, voire un gros add-on, qu'à un nouveau jeu à l'expérience vraiment renouvelée. Allez, joignez-vous à moi, le temps d'une petite prière. Cher Djizousse Christousse, fais que 2K et Gearbox ne gâchent pas une belle licence en sortant du *Borderlands*, juste pour sortir du *Borderlands*. Tu sais, un peu comme le font certains avec leurs FPS surexploités. D'avance merci. Bisous.

Kahn Lusth

Notre avis *Borderlands : The Pre-Sequel,* c'est *Borderlands 2.5,* pour le meilleur comme pour le pire. Ici, vous retrouverez tout ce qui vous a plu dans le précédent opus, mais aussi tout ce qui vous a déplu. Pour donner le change : quelques gimmicks "lunaires", quatre nouveaux personnages et un scénario pas vraiment inoubliable. Avec un droit d'entrée à 50 €, on ne pourra que recommander d'attendre une bonne promotion pour profiter d'un titre sympa mais bien trop cher pour ce qu'il apporte.

6

Genre : Infiltration **Développeur :** Cyanide Studio (France) **Éditeur :** Focus Home Interactive **Config. recommandée :** Quad-Core 3,3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** Environ 6 Go **Prix :** Environ 30 € **DRM :** Steam

Styx : Master of Shadows

De quoi être vert

Fut un temps où un gobelin se résumait à une quinzaine de points d'expérience. Un statut peu enviable, jusqu'à ce que le jeu vidéo – et Kroc le Bô – se mette à voir en lui une source d'originalité qui permet d'aborder l'heroic fantasy sous un autre angle. Aujourd'hui, le gobelin peut être cool, rigolo, parfois même intelligent et finalement, un héros de jeu vidéo.

C'est une histoire qui commença avec *Of Orcs and Mens*, dépeignant la vie d'un orc et de son pote gobelin dans une ode aux gros mots et aux idées de gameplay bancales. Signe que Cyanide a compris son erreur, la copie est aujourd'hui revue de fond en comble avec notamment une narration centrée sur le petit verdâtre. Ici, vous découvrirez comment tout a commencé, Styx étant le premier né de sa race et par conséquent, chassé à vue par à peu près tout le monde. De son côté, le gobelin s'accommode de son sort et est étrangement accro à l'Ambre, une substance qui, en plus de lui filer des migraines carabinées, semble jouer avec ses nerfs en lui faisant entendre les pensées du monde entier. Car l'Ambre n'est pas une drogue comme les autres. Elle est produite par un Arbre-Monde caché dans une immense tour, elle-même gardée par tout un tas de trucs et de machins peu enclins à la discussion. Surtout avec une créature bizarre qui se promène en mode "repris de justice", avec une dague à la main et une capuche sur la tête. Autant vous dire que le pauvre Styx va galérer pour avoir son fix.

Jeu de gobelin, jeu de vilain. Vous êtes donc un gobelin avec tout ce que ça implique : vous êtes petit, pas très fort, moche et en plus, vous sentez le chien mouillé. Avec un tel profil, l'infiltration vous tend ses petits bras sans vous laisser le choix. Les développeurs semblent d'ailleurs plutôt clairs sur le sujet, puisque la majorité des affrontements directs ne sont pas du tout à votre avantage. En fait, *Styx* est une interprétation particulièrement pure de l'infiltration, pour ne pas dire old school, où le fait d'être repéré se termine souvent par le chargement de la dernière sauvegarde. Bien sûr, on ne se contente pas d'enchaîner les roulades dans l'ombre pendant une grosse vingtaine d'heures tout en laissant une légère odeur de canidé sur notre passage. On siffle pour attirer l'attention, on éteint les torches sur notre passage, on crochète les serrures, on assassine lentement ou non selon le bruit que l'on peut se permettre de faire... difficile de prendre Cyanide à revers tant le tableau s'avère complet. Surtout si l'on ajoute les quelques sorts qui offrent la possibilité d'invoquer un clone ou de se rendre invisible pendant quelques secondes. Enfin, chaque niveau se conclut sur un résultat quantifié en gardes tués, alertés, épargnés et quelques autres statistiques

Passer l'angle d'une corniche impose de remonter pour redescendre du bon côté. Un détail difficilement pardonnable, après des années de Tomb Raider, Assassin's Creed *et* Splinter Cell.

qui récompenseront le joueur en points à dépenser dans des perks et autres compétences secondaires.

Zones d'ombre. Tout cela est bel et bon mais montre aussi ses limites avec la maladie des jeux d'infiltration : l'IA. Car s'il existe un exercice de style compliqué pour un développeur, c'est bien celui de reproduire des comportements cohérents face à l'incohérence. Oui, on ne parle pas de soldats qui fuient une grenade ou cherchent à nous contourner, mais bien de types pas forcément alertes qui doivent réagir aux bizarreries laissées sur notre passage. Or, sur ce point, le garde moyen de *Styx* semble être un grand dépressif qui conclut la moindre anomalie d'un "*à quoi bon*" soupirant. Vous voulez des exemples ? Lorsque j'envoie une boule de sable pour éteindre une torche sous le nez de quelqu'un, je m'attends à ce que cette personne s'inquiète et entame au minimum une petite ronde pour chercher l'origine du problème, pas que celle-ci s'interroge pendant une seconde et hausse les épaules en reprenant sa place. Et des exemples de ce genre, je pourrais vous en étaler jusqu'à la fin de ce paragraphe, allant des rondiers qui disparaissent dans l'indifférence aux découvertes de cadavres qui n'affolent pas grand monde, en passant par quelques problèmes de pathfinding qui provoquent parfois des déplacements erratiques. Tout ça pour dire que l'IA manque cruellement de "déclencheurs", contrairement à la furtivité qui semble reposer sur un énorme bouton ON/OFF. Concrètement, le jeu permet de se déplacer discrètement en longeant les murs et les objets, à condition de maintenir un bouton enfoncé. C'est bien, sauf que Styx donne l'impression de s'illuminer comme un phare dans la nuit dès que le bouton magique n'est plus pressé. Oui, même si le modèle 3D du personnage est manifestement mieux planqué. C'est moche.

Droit de citée. Avec de telles erreurs, le titre de Cyanide devrait arriver au bout de ces pages découpé à la tronçonneuse. Pourtant, *Styx* a comme un goût de reviens-y. Pour comprendre, il suffit de lorgner du côté des niveaux pour comprendre que *Thief* (premier du nom) fut probablement aux premières loges des sources d'inspiration. Pour faire simple, les cartes sont tout bonnement immenses, chacune étant fourrée en passages secondaires et autres petites combines qui permettent d'aborder chaque problème sous un tas d'angles. Deux gardes vous bloquent le passage ? Ce lustre pourrait bien régler leur compte si vous parvenez à le décrocher. À moins de préférer un tapis qui amortira le bruit de votre chute pour vous permettre de passer en douce. Hélas, *Styx* paie le prix fort de cette richesse avec une partie technique datée, ce qui lui permet malgré tout de tourner sans tousser sur des machines vieillissantes. En somme, Cyanide a rempli un peu trop correctement son cahier des charges et fait de son jeu un véritable gobelin. Il a des histoires abracadabrantes à raconter, il est amusant à côtoyer et il a plus d'un tour dans son sac. Mais pour profiter de tout ça, il faut être capable de supporter son odeur.

Kahn Lusth

Notre avis Malgré une belle brochette de défauts agaçants, *Styx* reste un jeu étrangement attachant. En cause : ses niveaux très ouverts, ses possibilités variées et un point de vue narratif plutôt sympa malgré son univers classique. Dommage, car avec de meilleures finitions, il avait tout pour entrer au panthéon de l'infiltration.

7

Genre : RPG jap' mais américain **Développeur :** Double Fine Productions (États-Unis of Amérique) **Éditeur :** Midnight City / Majesco
Config. recommandée : CPU 2,2 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 1 Go **Prix :** 15 € **DRM :** Steam

Costume Quest 2

Rage de dents

"Bon, Costume Quest 2*, c'est notre première suite. Quelqu'un dans le studio sait faire une suite ? Non ? Personne ? Bon, vous verrez, c'est très simple : vous faites exactement le même jeu et vous mettez un 2 dans le titre."*

Le premier *Costume Quest* était le premier "petit" jeu de Double Fine, après *Psychonauts* et *Brütal Legend*. Une douzaine de titres et quatre ans plus tard, *Costume Quest 2* en est donc la suite presque à l'identique. Le jeu, qui vise clairement uniquement les fans du premier (en tout cas j'espère), vous largue dans son univers sans expliquer ni son scénario ni ses mécaniques. Alors bon, OK, je vais le faire moi-même : dans *Costume Quest 1*, vous dirigiez des enfants (Wren et Reynolds) et sauviez le monde d'une sorcière voulant la fin d'Halloween. Le jeu arrivait bien à évoquer l'enfance dans les banlieues américaines, et était tantôt rigolo et tantôt touchant, mais la plupart du temps surtout atrocement répétitif. Le principe de *Costume Quest*, c'était de se balader dans de petites zones (une banlieue, un centre commercial...) en frappant à toutes les portes et en tapant tous les monstres pour obtenir des bonbons (c'est Halloween !). Les combats s'inspiraient de ceux des RPG jap', avec héros et ennemis qui se font face et s'attaquent chacun à leur tour. Le tout restait supportable grâce à sa "mignoncité" : les costumes en papier crépon et carton des enfants les transformaient, lors des combats, en vrais super-héros, magiciens, licornes, robots... Chaque costume (on pouvait en changer à volonté) avait aussi un pouvoir spécial, qui donnait lieu à des mini-puzzles anecdotiques : utiliser la baguette magique du magicien pour éclairer un coin sombre, par exemple. Bon, eh bien *Costume Quest 2*, c'est tout pareil. Même le truc du magicien est de retour.

2 Costume 2 Quest. Dans *Costume Quest 2*, vous errez donc dans des banlieues et des marais en tapant à toutes les portes et en frappant tous les monstres (les combats sont toujours aussi faciles) pour obtenir des bonbons. Il y a bien de petites modifications de-ci de-là, une interface un peu améliorée (quoique), des combats théoriquement plus complexes (mais pas vraiment), ce genre de broutilles, mais dans l'ensemble, ça reste le même jeu. Graphiquement aussi, d'ailleurs : *Costume Quest 2* n'aurait épaté personne par ses visuels (ni par sa fluidité) il y a quatre ans. Ce qui change, en revanche, c'est l'univers. Les héros restent identiques mais se retrouvent catapultés dans une histoire de dystopie où le sucre a été interdit, avec des voyages dans le temps et des époques qui se croisent. *Costume Quest 2* traîne du coup plutôt sur des territoires farfelus d'ordinaire réservés à *Psychonauts* et *Day of the Tentacle*, et ce n'est pas déplaisant. Comme dans le premier, l'écriture (avec juste ce qu'il faut de vannes) est le seul vrai point fort du jeu. Est-ce assez ? Pas vraiment, à moins d'être fan de *Costume Quest* au point de s'être fait tatouer le logo du jeu sur la poitrine.

Netsabes

El dia de les muertos

Le premier *Costume Quest* était édité par THQ, depuis fermé. Le deuxième est édité par Majesco (via son label Midnight City), qui n'est pas tout à fait en forme non plus. À ce rythme, le troisième *Costume Quest* sera chez Acclaim.

Notre avis Vous avez joué à *Costume Quest*, vous l'avez adoré, vous avez fait les DLC, vous en voulez encore plus ? *Costume Quest 2* est fait pour vous. Pour les autres, c'est le même jeu que le premier en plus cher : si vous avez un doute, essayez plutôt la version d'origine.

5

DOMINEZ LES CHAMPS DE BATAILLE.

UNIQUEMENT SUR LA TYON
X-CELERATOR
est une palette analogique double fonction innovante.

LE JEU A CHANGÉ, LE CHAMP DE BATAILLE A ÉVOLUÉ

Palette analogique X-Celerator aux possibilités encore jamais vues, aileron de contrôle au placement ingénieux, capteur laser 8200 DPI R3 mortellement précis, pilote ROCCAT surpuissant, 31 fonctions assignables grâce à Easy-Shift[+] et double système d'éclairage 16,8 millions de couleurs ARGB indépendant : bienvenue dans le monde de la souris de jeu ROCCAT Tyon. Une toute nouvelle dimension pour jouer aux jeux vidéo modernes.

ROCCAT™ TYON

MATERIEL.NET
Votre spécialiste High-Tech

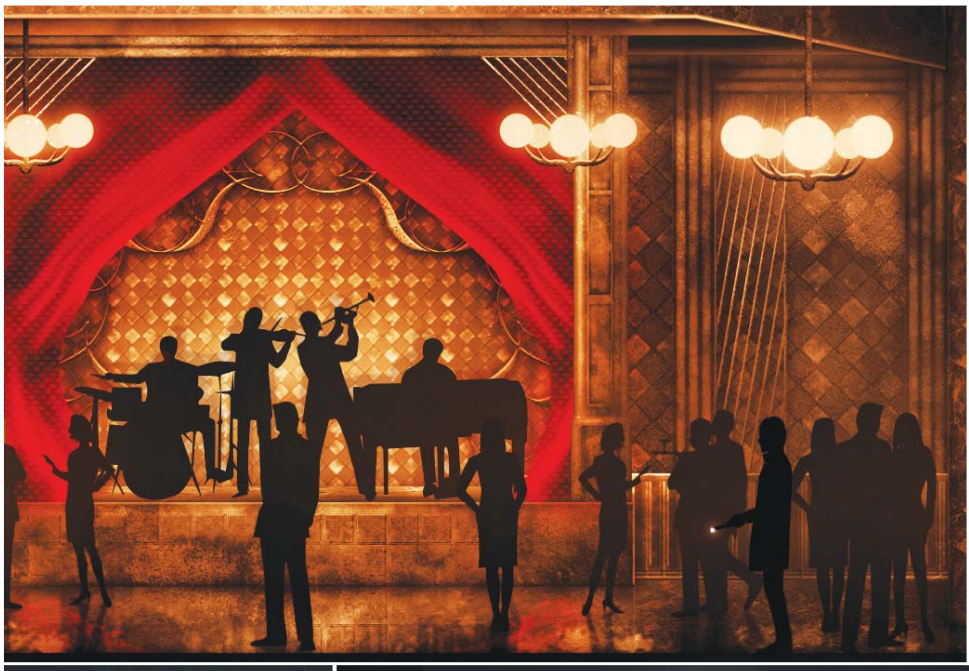
DISPONIBLE DÈS MAINTENANT
WWW.ROCCAT.ORG/TYON

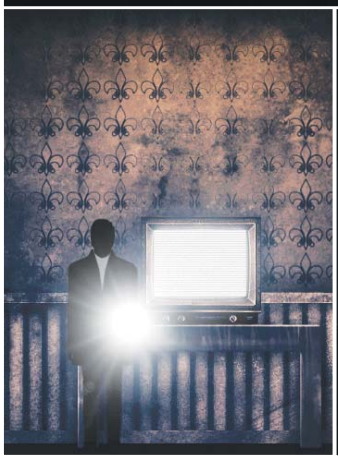
Genre : Horreur psychologique en 2D **Développeur :** Jesse Makkonen (Finlande) **Éditeur :** N.C.
Config. recommandée : CPU 2 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Langue :** Anglais **Download :** 1 Go **Prix :** 15 euros

Silence of the Sleep

La perte des os

Cela fait maintenant de longues minutes que je suis cachée dans une pièce étroite, derrière une pile de cartons. Le bruit saccadé de ma propre respiration se confond avec celle du personnage dans mon casque. Je n'ose plus bouger. Lorsque je sors de ma cache, il me semble percevoir, de l'autre côté de la porte, le son visqueux de la mort prête à m'étreindre.





Dès ses toutes premières secondes, *Silence of the Sleep* m'a fait l'effet d'un jeu brillant. Simple, beau et efficace. Pas de cinématique, de longue introduction, ou de préambule compliqué. L'écran du menu devient le jeu. Les commandes disparaissent. L'homme, ou plutôt la silhouette, qui se tenait debout près d'un arbre, s'approche de la falaise. Se retourne, dos au précipice. Votre premier acte de joueur, dans *Silence of The Sleep*, sera de suicider son protagoniste, Jacob Reeves. Jacob a décidé de sauter dans le vide. Vous sautez dans le vide. Quand vous vous réveillez, c'est dans une chambre miteuse, éclairée par une immense horloge lumineuse.

Hotel Cyclothymia. Jacob, évidemment, ne se souvient de rien. Et vous, vous ne savez pas grand-chose. Cette chambre du Moonlight Motel sera votre premier défi. Si vous avez réglé l'affichage conformément aux instructions, vous n'y voyez à peu près rien. Tout est sombre, en camaïeux de gris et de bleus. Par moments on croit reconnaître un *Limbo* : votre silhouette se détache sur des décors en deux dimensions, colorés comme une nuit d'hiver. La 2D et son traditionnel défilement de côté sont enrichis d'un avant-plan. Jacob peut donc regarder vers la gauche, la droite, l'arrière ou l'avant. Vous le déplacez avec ZQSD, ou un autre assemblage de touches si vous préférez. Il vous faudra aussi une touche pour courir, une pour l'inventaire, une pour la lampe torche, et une dernière pour agir. Il est tentant de répartir tout ça sur deux mains. C'est l'erreur que j'ai faite. En de rares mais cruciales occasions, vous aurez besoin de votre souris. Un besoin urgent et vital. Vous êtes prévenu.

Casino Tiapridal. J'ai rapidement augmenté la luminosité : je peinais à trouver la porte de ma chambre. Et je suis une flippette. Une fois sortis, Jacob et moi avons commencé notre quête. Qui est-il ? Où est-il ? Que doit-il faire ? Un mystérieux barman nous offre une boisson, et des réponses qui ne suscitent que davantage de questions. "*Vous n'êtes pas ici sans raison*", nous dit-il. À partir de là, *Silence of the Sleep* va s'atteler à vous torturer de deux manières. Parfois, il faut réfléchir. Enquêter. Discuter avec les silhouettes qui peuplent ces couloirs. Résoudre des énigmes, explorer, interroger. C'est toujours très logique. Rationnel. Par moments, on se sent presque à l'aise, détendu, badin. Une agréable musique jazzy envahit un grand salon. Nous rencontrons notre psy qui joue de la guitare en chemise blanche dans un petit patio. Des mondanités s'y tiennent. Des invités s'inquiètent de la musique. Nous jouons les entremetteurs, l'ambiance est légère. Et quelques secondes plus tard, tout bascule dans l'horreur.

Le Bar du Rohypnol. "*Cet endroit ne peut pas être expliqué avec des mots*", nous dit un personnage. Si la décoration d'intérieur sanguinolente du barman ne vous convainc pas, peut-être les êtres étranges qui hantent l'endroit vous paraîtront un

meilleur argument. Certaines phases de jeu, souvent plus légères en puzzle, nous font jouer à cache-cache avec des créatures de cauchemar. Nous sommes perdus, dans un dédale de pièces et de couloirs. Et nous devons nous frayer un chemin, éviter à tout prix de tomber nez à nez avec un de ces monstres. Ne pas fuir, c'est le game over. Le chapitre 2 m'a marquée au fer rouge. Munie d'un passe-partout, composé de deux "cylindres" à quatre faces, je disposais donc de l'équivalent de 16 clés en main. Lorsque je me trouve devant une serrure verrouillée, il me faut me placer face à elle, sortir le passe et essayer frénétiquement toutes les combinaisons possibles jusqu'à trouver la bonne. Pendant ce temps, une bête humide erre dans les couloirs. Flotch. Flotch. Flotch.

Panic Room. Je sais qu'il y a parmi vous des êtres rationnels, capables de continuer à fonctionner intellectuellement sous la pression. Des gens aptes à observer calmement, à analyser les déplacements, à prédire le trajet emprunté par ces apparitions. Ce n'est pas mon cas. J'étais là avec ma clé, aux abois, en train de traquer le moindre son, le moindre craquement inhabituel. Plusieurs fois, j'ai cédé à la panique, je suis allée me planquer derrière une pile de caisses dans la pièce du berceau. Les pleurs du bébé, passés au ralenti, se transformaient en hurlements de l'enfer tandis que j'essayais de discerner si la chose s'approchait ou s'éloignait. Vous n'avez ni arme, ni rien pour vous protéger. Seulement de frêles montagnes de carton. Quand vous aussi serez pris en chasse par l'une de ces bêtes, vous devrez maîtriser votre respiration et vous assurer que le pointeur de votre souris reste bien au milieu d'une petite boîte qui monte et qui descend. À froid, cela paraît facile. En situation, ce fut l'une des pires expériences de ma vie de joueuse. Et quand l'ombre repart, il faut respirer, rester sur ses gardes. S'aider des judas posés sur certaines portes, coller son oreille sur d'autres, et parfois simplement écouter.

Cache-lâche. Cette partie de cache-cache est d'autant plus cruelle que *Silence of the Sleep* fait quelque chose de merveilleux : il vous laisse vous démerder. Les objets avec lesquels il vous faut interagir ne clignotent pas dans le noir. C'est à peine si parfois, un discret point d'exclamation ou d'interrogation vient signaler une vague zone intéressante. Il ne tient pas de carnet de notes pour vous, ni même de journal. Pas de mini-carte. Et en parfaite cohérence avec tous les points énoncés, il ne fait pas non plus de sauvegardes automatiques. Nous voilà donc, Jacob et moi, quittes pour de déchirantes décisions. Après avoir récupéré un objet crucial, allons-nous foncer tête baissée et nous précipiter vers ce que nous espérons être la sortie ? Ou allons-nous opter pour un demi-tour périlleux jusqu'au gramophone salvateur permettant de sauvegarder ? En temps normal, au bout de dix minutes de ce traitement, j'aurais probablement pris mes cliques, mes claques, et j'aurais éteint le PC, histoire de conserver ma dignité et ma santé mentale. Mais *Silence of the Sleep* n'est pas juste un jeu qui fait peur, un gadget destiné à faire frissonner l'humain adulte anesthésié à force d'émotions fortes. Je ne sais pas si c'est parce qu'il est l'œuvre d'un seul homme, et donc si cohérent, si c'est la délicatesse de son écriture, la noirceur de son histoire, mais il m'a toujours donné envie d'avancer. D'en savoir plus. Au péril de ma santé. Au péril de sa vie.

Maria Kalash

Notre avis C'est l'histoire d'un Finlandais de 25 berges qui vient de me coller une baffe horrifique dans la figure. Je suis terrifiée autant qu'hypnotisée, je ne sais pas si je veux mourir, me faire interner ou rire jusqu'à la fin des temps que tout ceci n'ait été qu'un cauchemar. À quelques gaucheries près dans les contrôles, c'est un jeu parfait.

9

Genre : Aventure / Enquête / Balade champêtre **Développeur :** The Astronauts (Pologne) **Éditeur :** Nordic Games
Config. recommandée : CPU 2,5 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 5,7 Go **Prix :** 19 € **DRM :** Steam

The Vanishing of Ethan Carter

L'étrange affaire du détective Paul Prospero et du jeune Ethan Carter

"*Ce jeu est une expérience narrative qui ne vous tient pas par la main.*" La phrase d'introduction de *The Vanishing of Ethan Carter* sert autant d'avertissement que de note d'intention. C'est aussi un petit mensonge.

Paul Prospero est un détective du surnaturel, un enquêteur doté de pouvoirs épatants. Prospero est, aussi, bientôt à la retraite : pour sa dernière enquête, il a décidé de venir en aide au jeune Ethan Carter, qui lui a écrit un courrier bien mystérieux. Voici donc Paul dans Red Creek Valley, le petit coin de Paradis où demeure la famille Carter. Fidèle à ses intentions, *The Vanishing of Ethan Carter* vous lâche (en vue subjective) sans plus de détails, sans objectif, sans HUD, sans carte ou inventaire. Libre à vous d'explorer la vallée comme bon vous semble pour en découvrir les mystères et les horreurs, quitte à louper un truc au passage. La toute première zone d'enquête est d'ailleurs si proche du point de départ que je ne l'ai pas vue, comme pas mal d'autres joueurs si j'en crois les forums Steam. Le développeur a du coup dû sortir un patch en urgence pour s'y téléporter sans avoir à se retaper toute la balade jusqu'au début du jeu.

Manivelle ? Manivelle ? Manivelle ?

Mais passons. Allons, si vous le voulez bien, jusqu'à une zone éclairée et prometteuse au bout d'un pont surplombant un superbe lac. Vous y trouvez une vieille loco à l'avant taché de sang. Immédiatement, des mots apparaissent à l'écran : ils représentent la réflexion de Prospero. Paulo se dit que du sang ici, ce n'est pas bien normal, et qu'il y a probablement anguille sous roche : il a bien fait de répondre à l'appel du jeune Carter. Les mots apparaissent puis disparaissent tout seuls, et vous n'avez en fait pas à réfléchir un instant : votre personnage décide lui-même de ce qu'il pense ; pour un jeu qui ne vous tient pas par la main, c'est tout de même limite. Juste à côté, Prospero remarque un emplacement pour une manivelle : le mot "*crank ?*" ("manivelle" dans le dialecte local) apparaît un peu partout à l'écran. Les mots s'approchent ou s'éloignent suivant l'endroit où il regarde, et s'il pointe dans la bonne direction, ils se rejoignent tous. Paul P. peut alors utiliser son pouvoir magique : apercevoir la manivelle là où elle se trouve à ce moment précis. Il ne lui reste plus qu'à aller la chercher pour remonter le moteur et démarrer la loco, mais ce sera pour un peu plus tard.

Pique-nique au bord du chemin.

Plus loin sur les rails, P.P. découvre des bouts de jambes coupées, un caillou et des cordes pour attacher quelqu'un. Il remarque aussi (c'est un détective du surnaturel, ce qui lui permet d'arriver immédiatement à des conclusions sans attendre que le joueur réfléchisse) que l'herbe a une couleur différente à un endroit, et donc que c'était probablement là que se trouvait la loco. Au bord du chemin, il y a aussi le reste d'un corps. Vous avez trouvé le premier puzzle : *The Vanishing of Ethan Carter* ne vous l'explique pas, mais le pouvoir principal de Paul Prospero, c'est de revivre les scènes de crimes. Pour ça, il lui faut tout replacer à l'identique de la scène originelle : la loco sur son bout d'herbe et le caillou avec ses congénères. Une fois la situation recréée, il peut aller inspecter le cadavre, dont il tirera une série de petites séquences entourant sa mort (oui, le cadavre se souvient de ce qui se passe après sa mort, ne cherchez pas). Voici le deuxième puzzle : remettre dans l'ordre ces séquences.

La petite maison des horreurs dans la prairie. Une fois cette phase jouée, vous avez vu l'essentiel des énigmes de TVOEC, qui suivent toutes le même schéma : vous trouvez le cadavre d'un membre de la famille Carter, vous remettez tout en place (dieu merci, il n'y a jamais plus de deux objets à aller chercher), vous triez l'ensemble, et voilà, meurtre élucidé. Même pour un Point & Click, ça reste léger. Heureusement, quand il ne joue pas aux *Experts à la campagne*, Prospero gambade dans Red Creek Valley, et il lui arrive de drôles d'histoires intéressantes. Dans certains coins, en actionnant tel piège à loup, tel objet ou tel puzzle, ce bon Paul déclenche une petite historiette. Celles-ci puisent dans l'imaginaire souvent macabre de la littérature fantastique adolescente d'antan : de la SF, une sorcière, un ancien dieu cosmique et tentaculaire, une maison labyrinthique… Le jeu (qui tente tant bien que mal de respecter sa note d'intention) ne les explique jamais clairement, mais ne se prive pas d'inonder le joueur d'indices. Plus qu'un jeu d'enquête, *TVOEC* est après tout une "expérience narrative", dont les tenants et les aboutissants sont cependant très vite transparents. Ethan Carter est sans doute un enfant maltraité par sa famille (une technique narrative facile que ne renierait pas David Cage), mais tout ce que vous voyez n'est peut-être pas entièrement réel.

Les plus belles ruines. Et ce que vous voyez principalement dans *The Vanishing of Ethan Carter*, c'est Red Creek Valley. Plus qu'Ethan Carter, plus que Paul Prospero, qui apparaît plus comme un narrateur creux activant presque automatiquement les rares puzzles du jeu, le véritable personnage principal, c'est bien le lieu. Conçu de manière réaliste et bien proportionnée, Red Creek Valley est un lieu à la fois magnifique et désespérant. L'endroit que visite Prospero est entièrement vide, visiblement abandonné depuis des années, avec des bâtisses en ruine ou brûlées et une flore retournée à l'état sauvage (la faune, elle, reste absente). Le tout, quoique quelconque, est d'une apparence si belle que c'en devient presque irréel, ce qui était peut-être après tout l'effet recherché. Les développeurs ont utilisé la photogrammétrie, une technique relativement nouvelle consistant à scanner décors et objets pour ensuite en recréer dans le jeu une copie à peu près exacte. Le résultat est sidérant, surtout quand on remarque que *TVOEC* utilise l'Unreal Engine 3 et tourne donc sur à peu près n'importe quelle vieille barrique. Certes, le jeu vous impose énormément de trajets un peu longuets à pied, mais quand c'est dans ce genre d'environnements, on ne va pas s'en plaindre.

La disparition. "*Ce jeu est une expérience narrative qui ne vous tient pas par la main.*" Bien sûr que si, *TVOEC* vous tient par la main, et pas qu'un peu. Pour déclencher la cinématique finale, celle qui valide les hypothèses que vous imaginiez depuis déjà deux ou trois heures, il faut non seulement résoudre tous les crimes, mais aussi assister à toutes les historiettes. Et si le jeu ne vous donne pas directement la solution aux puzzles, c'est juste pour vous laisser un semblant de libre arbitre, mais à part ça Paul Prospero fait l'essentiel du travail à votre place. Malgré ses puzzles simplistes et pas vraiment utiles, malgré sa narration un peu bancale et qui vire un peu trop dans le pathos, *The Vanishing of Ethan Carter* reste cependant remarquable, grâce à la puissance d'évocation de ses historiettes et à ses décors saisissants. Ce ne sera sans doute pas le prochain grand challenge de votre vie, mais pour faire un peu de tourisme durant trois ou quatre heures, c'est parfait.

Netsabes

Notre avis On n'attendait pas vraiment les développeurs polonais de *PainKiller* et *Bulletstorm* sur le terrain du Point & Click en vue subjective. Surprise : ils ne s'y débrouillent pas trop mal. Mention spéciale pour les graphismes, qui font un peu oublier la légèreté du scénario.

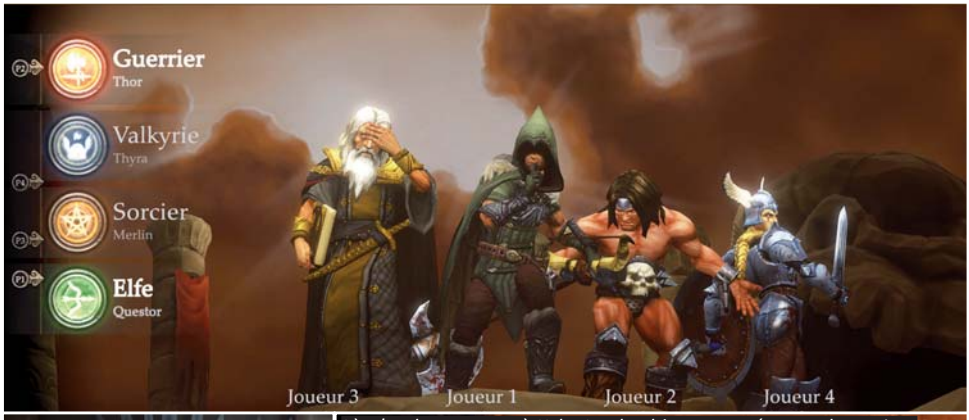
6

Genre : Remake de dungeon crawler originel **Développeur :** Arrowhead (Suède) **Éditeur :** Warner Bros. Games **Config. recommandée :** CPU Dual-Core 2,5 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 512 Mo **Download :** 1,5 Go **Prix :** Environ 20 euros **DRM :** Steam

Gauntlet

Gardez-moi de mes amis...

Chers lecteurs,
dans le but de maximiser et optimiser votre expérience de lecture de ce numéro de *Canard PC*, merci de répondre avec sincérité aux questions suivantes : 1) Avez-vous subi votre premier contrôle de la prostate ? 2) Est-ce que c'était mieux avant ? 3) Avez-vous déjà claqué un SMIG dans une salle d'arcade ?



Là, c'est le moment où Kahn Lusth, ultime rescapé, tente de survivre sous les vivats de ses équipiers le temps qu'ils puissent revenir en jeu.

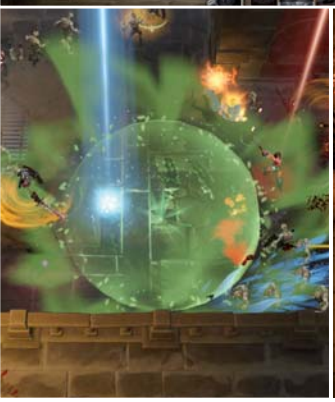
Si vous avez trois oui, alors vous constituez le cœur de cible de Warner Bros. et de sa toute dernière tentative de capitalisation sur un nom célèbre. Car oui, *Gauntlet* est célèbre, mais seulement auprès de ce que les boutonneux qui fument du mauvais shit en bas de mon immeuble qualifient affectueusement de "vieux cons". Il faut sans doute en être un, oui, pour se rappeler cette borne d'arcade jouable à quatre sortie en 1985 avant de faire les beaux jours des NES, Amstrad CPC ou Amiga. Dans le cas contraire, le nom de *Gauntlet* vous parle autant qu'une vanne sur la coupe de cheveux des Modern Talking. Mais que cela ne vous empêche pas d'ouvrir votre esprit. Et puis d'ouvrir aussi, dans la foulée, la porte d'entrée de votre appartement, ainsi que celle du frigo pour en extraire quelques bières fraîches car c'est avec des potes que ce *Gauntlet* aura un tant soit peu de saveur.

Valkyrie à moitié dans ton lit. Avant toute chose, une précision à l'attention ~~des vieux c~~ du cœur de cible : ce *Gauntlet* modernisé n'a qu'un lointain rapport avec sa lignée originelle. Oubliez les kilomètres de donjons labyrinthiques et la barre de vie qui descendait toute seule. Non seulement c'en est fini des héros avec moins d'autonomie qu'un smartphone, mais les niveaux sont plus étriqués, plus courts et les trois zones de jeu s'explorent en cinq ou six heures. Que voulez-vous : à l'époque, il fallait inciter le chaland à insérer une nouvelle pièce de dix balles pour espérer voir le bout, alors autant remplir le disque dur ras-la-gueule de niveaux interminables… Notre *Gauntlet* moderne conserve toutefois la base de son ancêtre : des donjons, de la meule, de l'or à piller et quatre héros archétypaux qui possèdent leur petit gameplay propre, façon Hack & Slash. Outre l'Elfe archer et son carquois sans fond qui utilise le stick droit pour viser[1], nous avons un guerrier en slip à fourrure et une valkyrie qui se jouent avec les traditionnels coups forts/faibles et le magicien. Ah, le magicien...

Mage ingrat. Ah oui, je ne vous l'ai pas encore dit : *Gauntlet* a été développé par Arrowhead, le studio à qui l'on doit *Magicka*. Et cela se ressent un poil dans le contrôle du mage, qui combine trois éléments différents pour lancer différents sorts offensifs, de zone, de téléportation… Plus délicat à prendre en main, mais une fois les combos mémorisés et les doigts habitués à frénétiquement passer de l'un à l'autre pour s'affranchir de leurs cooldowns, le mage devient une bête de guerre assez jouissive à maîtriser. En moyenne, et en tenant compte des capacités apportées par les reliques – qui s'achètent chez le marchand et s'activent grâce à des potions distribuées au compte-gouttes dans chaque niveau –, nos clichés ambulants disposent chacun d'une demi-douzaine de compétences. À utiliser, vous vous en doutez, de manière coordonnée pour venir à bout des hordes de gueux qui occupent les lieux. En essayant de mourir le moins possible. Car s'il passe l'arme à gauche, un héros mettra un certain temps, toujours un peu plus long à chaque fois, à revenir en jeu. Et si tous les membres de l'équipe sont morts, c'est le bon vieux Game Over. Voilà, vous connaissez toutes les bases de *Gauntlet* et vous vous demandez maintenant si ça fonctionne. La réponse est : pas du tout. Enfin, euh… Presque pas du tout. Mais un peu beaucoup quand même… Comment ça, je ne suis pas clair ?

1. Ah oui, rendez-vous service : optez pour le pad. La rédaction décline toute responsabilité en cas d'entorse de phalange ou de crise de nerfs lors du contrôle du mage au clavier et à la souris.

Là, c'est le moment d'affronter un boss en provenance directe des années 80.



Là, c'est le moment où chacun se demande où il se trouve. Et se trompe.

Barbare énergétique. Bon, le gameplay n'est pas révolutionnaire, mais il fonctionne. En revanche, le contenu est un peu chiche, avec ses niveaux peu nombreux et pas franchement labyrinthiques, ou ses ennemis qui n'offrent pas beaucoup de diversité. Il y a bien ce système persistant de reliques et d'achievments qui permet de faire un peu monter en puissance les quatre personnages, mais cela risque de n'être pas vraiment suffisant pour certains joueurs. Et par "certains", je veux dire : d'une part ceux qui auraient la très mauvaise idée de s'y essayer en solo (intérêt : zéro absolu) et d'autre part ceux qui veulent y jouer en ligne (intérêt : pas top, tendance "bof"). En effet, si *Gauntlet* a une véritable force, c'est son aspect "coopétitif" : oui, on joue ensemble, mais on se tire la bourre. Ce n'est pas innocent s'il y a un classement individuel à la fin de chaque niveau, basé sur les dégâts infligés et l'or récolté. Pas plus innocente, cette couronne qui garantit un méchant bonus de score à celui qui atteint la sortie en la portant sur la tête. Pas franchement un hasard non plus si l'on peut détrousser le cadavre d'un compagnon de son or. Et pour avoir expérimenté les deux façons de jouer à *Gauntlet* à la rédaction, nous pouvons vous l'affirmer : autant ces mécaniques tombent à plat dans le froid anonymat des rencontres aléatoires en ligne, autant elles fonctionnent parfaitement sur un groupe de quatre idiots installés devant le même écran, qui s'encouragent autant qu'ils se vannent et s'insultent.

L'elfe ou la cuisse. Au terme d'une session que l'on qualifiera "d'intense" – en réponse à notre raffut, nos estimés collaborateurs ont eu recours à des qualificatifs plus fleuris et imagés, mais la décence m'interdit de les retranscrire ici –, plusieurs styles de jeu ont ainsi émergé… Un Netsabes ravi de semer mort et désolation avec sa valkyrie, juste en malmenant le bouton X, un Kahn Lusth qui jetait son barbare tête baissée dans les groupes d'ennemis pour y exécuter sa célèbre "toupie sanglante", au terme de laquelle il finissait par invariablement succomber, et dont le corps était looté dans la seconde Pipo "Le Charognard" Mantis, le mage qui colle ses équipiers dès que leur vie est faible. Pour ma part, en tant qu'elfe, j'optais pour la sobriété et l'efficacité : faire le tour des salles pour ramasser les coffres, en prétextant "flanquer l'ennemi", guetter l'apparition de la couronne et une fois le Graal délicatement posé sur le crâne, mettre le plus de distance entre moi et les ennemis pour éviter qu'une malheureuse pichenette ne la fasse voler et placer à portée de main de mes admirables, mais néanmoins vénaux partenaires. Insultes, accusations réciproques de la responsabilité de l'échec collectif, menaces physiques, allusion aux génitrices, congratulations… Il s'agit là, sans aucun doute, du meilleur moyen de s'amuser avec *Gauntlet*. C'est sa force, mais étant donné que c'est le seul, c'est aussi sa faiblesse.

Guy Moquette

Notre avis *Gauntlet* a ses limites : un peu répétitif, assez court et doté d'un équilibrage assez approximatif tant le mage peut se montrer surpuissant entre les sales pattes d'un joueur aux doigts agiles. Mais sa plus grosse limite est de posséder un charme qui n'opère pas vraiment en ligne. En revanche, si vous avez trois potes et des pads, il y a là matière à quelques après-midis ou soirées sympathiques passées autant à s'encourager qu'à s'insulter.

6

Genre : Super Meat Boy à la première personne **Développeur :** 5bits Games **Éditeur :** Namco Bandai Games
Config. recommandée : Quad-Core 2,4 GHz, 4 Go de RAM, Carte graphique 1 Go **Download :** 4 Go **Prix :** 10 € **DRM :** Aucun (sauf version Steam)

Deadcore

Shootmania Robots

Depuis que je fais le malin à la rédaction en disant à qui veut l'entendre que j'aime les jeux hardcore et que je speedrune un titre NES de 1991, la plupart des sorties labellisées "plateforme horriblement difficile" me tombent dessus. À croire que mes estimés mais néanmoins inhumains collègues prennent un malin plaisir à me voir souffrir, hurler, insulter mon ordinateur et le menacer de violences physiques (NDLR : oui, on confirme).

Surtout que *Deadcore* ne prend pas vraiment de gants avec le joueur. Il le jette sans trop d'explications dans un univers abstrait, rappelant un peu les DLC time trial de *Mirror's Edge* avec ses plateformes en lévitation et son horizon qui s'étend à perte de vue. Et c'est dans ces architectures tordues que le joueur va devoir rester calme et atteindre la fin de chaque niveau en essayant de lâcher le moins de jurons possible. Parce que *Deadcore* est un jeu développé par des gens pervers. Des gens qui, après des années à voir que les passages de plateforme sont la pire chose pouvant arriver à un FPS, ont décidé de se concentrer là-dessus. *Deadcore* est un platformer à la première personne, un *Quake III* sans adversaires, un *Portal* sans énigmes mais rallongé d'une grosse dose d'amphétamines. Oh, vous avez bien une arme, mais elle servira majoritairement à tirer sur des interrupteurs ou activer des éléments du décor. Le jeu est rapide, ultra-nerveux, et fait la part belle à des termes oubliés et pourtant si mélodieux tels que "air control" ou "rocket jump". Dans les faits, quand on arrive devant un niveau, on voit presque systématiquement l'endroit où aller. Alors on se jette à l'eau, on court, on saute, on double-saute, on tente un dash entre huit rangs de rayons laser tout en tirant sur un propulseur pour l'activer et atterrir, enfin, sur le checkp... ah non. Pour la quarante-troisième fois consécutive, le saut était trop court et c'est la mort.

Parkour des grands. On ne va pas se mentir, *Deadcore* est difficile. Exigeant et retors, il nécessite d'excellents réflexes et une bonne marmite de sang froid pour ne pas péter son clavier sur le crâne du premier venu (à tout hasard, Netsabes à mes côtés). En revanche, la joie ne pourra qu'inonder le cœur de celui qui, après un nombre pharaonique de décès, arrivera à passer un segment à la perfection. Atteindre un checkpoint est aussi euphorisant que passer un niveau dans *Super Meat Boy*. Malheureusement, le jeu semble parfois se perdre dans ses ambitions, notamment à cause de deux idées de gameplay. La première, c'est la présence de passages inversant la gravité. Si l'idée est bonne, elle devient parfois inutilement complexe quand elle est mélangée à un level-design tordu. On ne sait alors plus trop où l'on se trouve, ce qui devient vite plus frustrant qu'autre chose. Heureusement, le problème ne touche que de rares passages du jeu. L'autre souci, qui fâche beaucoup plus, est la présence d'ennemis. Des petits robots viendront parfois vous harceler et essayer de vous jeter dans le vide. Plus agaçants qu'autre chose (leur tirer dessus les désactive momentanément), ces moucherons électriques donnent l'impression d'être jetés au hasard dans les maps du jeu pour augmenter artificiellement leur difficulté. C'est vraiment dommage, surtout vu l'effort global porté sur le level design. Hormis ces petits soucis, *Deadcore* est très chouette pour des joueurs recherchant un jeu de skill pur et dur qui les occupera pendant quelques heures.

Pipomantis

Notre avis Réservé à un public très particulier (le genre à adorer crever en boucle pour une microseconde de satisfaction intense), *Deadcore* est un très bon jeu. Toutefois, sans une pointe de masochisme, difficile de tomber sous son charme.

7

Le jeu vidéo est-il réac ?

Réac, le jeu vidéo ? Quelle drôle d'idée... Réac, ce loisir moderne créé par et pour des jeunes ? Réac, ce loisir que les conservateurs, de Fox News à Familles de France, accusent de tous les maux ? Alors oui, bien sûr, les scénarios sont parfois un peu bellicistes, un peu machistes, un peu nationalistes mais bon, il faut de tout pour faire un monde, pas vrai ?

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUM

Réac' ou pas, le jeu vidéo est en tout cas conservateur, au sens le plus strict du terme. À sa décharge, il faut dire que le pauvre, contrairement au cinéma, n'a que très récemment été envisagé en termes artistiques. Le jeu vidéo, avant même d'être un "produit culturel", a été pensé comme produit de consommation, comme "consommable" presque, uniquement là pour occuper le client le temps qu'un autre jeu, plus récent, vienne prendre sa place sur son disque dur. Parce qu'il faut sans arrêt sortir de nouveaux titres, pour gagner du temps, parce que ça marche, par facilité, parce que l'augmentation constante des coûts de production n'encourage pas la prise de risque, les développeurs vont souvent chercher le plus petit dénominateur commun : gros flingues pour les mecs, shopping pour les filles. C'est ainsi que de nombreux jeux, aussi bien hardcore que casual, véhiculent volontairement ou non des valeurs pas franchement progressistes (voir page 30).

Medal of Honor : Warfighter

Entre archaïsme et modernité.

Mais la frilosité des scénaristes n'est pas seule responsable. Peut-on imaginer un jeu de stratégie dans lequel la coexistence pacifique est valorisée ? Un jeu de gestion qui ne repose pas sur la course au profit ? Un jeu, tout simplement, dans lequel le protagoniste ne cherche pas à gagner en puissance pour assujettir peu à peu le monde qui l'entoure ? Avec un brin de mauvaise foi, et en partant du cas des simulateurs politiques, on se demandera si le gameplay est politiquement neutre (page 32). Puis, avec moins de mauvaise foi et beaucoup plus d'inquiétude, on examinera en détail le mouvement Gamergate, cette fronde des joueurs qui, depuis la mi-août, fait trembler tout ce que les États-Unis comptent de blogueurs spécialisés et de développeurs indépendants (page 34). Journalistes harcelés, développeuses menacées de mort, qui sont donc les "gamergaters", ces insurgés qui disent combattre, en vrac, la corruption des journalistes, le népotisme du milieu et la mainmise des féministes sur les sites de jeu vidéo ? Que veulent ces résistants décidés à faire taire les idéologues gauchistes et à défendre les "vrais jeux", ces jeux qui – coïncidence amusante – sont justement ces blockbusters où l'on tue à bras raccourcis ? Il y a quelque chose de pourri au Royaume Champignon et ça vaut le coup d'y jeter un œil.

Conservatisme 2.0

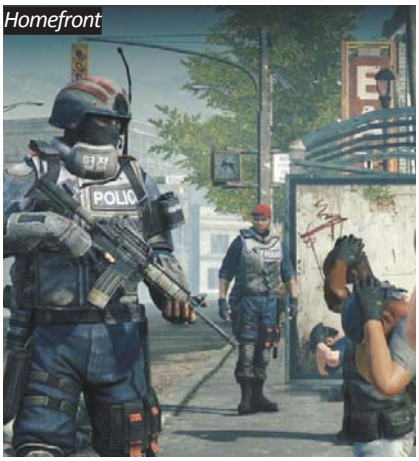
Bien sûr il y a les abominations, les simulateurs de viol ou de camps d'extermination, destinés à un marché de niche composé de pervers et de Japonais. Mais il y a aussi les jeux "normaux", vendus librement et à des millions d'exemplaires. Et eux aussi véhiculent, souvent par facilité et pour de basses raisons mercantiles plus que par réelle conviction, des idées politiques assez éloignées de celles de mon tonton Jean-Claude, le chevelu dont la caravane sent la fumée bizarre. Petit tour d'horizon.

PAR MARIA KALASH ET PIPOMANTIS

Le nationalisme

Archétype : *Medal of Honor Warfighter*

La course au pathos, au patriotisme mal placé et à la promotion des forces armées dans les FPS n'est pas nouvelle. En 2002 sortait *America's Army*, développé en interne par l'armée américaine, qui proposait aux joueurs une option "*s'engager dans l'US Army*" renvoyant vers un site de recrutement tout ce qu'il y a de plus réel. On n'oublie pas non plus le merveilleux Homefront, délicieusement manichéen avec ses pauvres civils américains exécutés sous les yeux du joueur par de méchants Coréens – civils qui, rassurez-vous, seront vengés par des résistants américains qui, eux, respectent toujours la convention de Genève. Mais dans la catégorie "main sur le cœur et salut au drapeau", *Medal of Honor Warfighter* remporte le pompon. Le jeu commence très fort avec un didacticiel à travers les yeux de "l'ennemi" (un entraînement djihadiste finissant dans une reproduction d'avion de ligne). Il continue avec un gameplay bas du front façon Call of Duty où il faut tirer sur tout ce qui bouge, où les civils n'existent pas et où la mort de l'adversaire est anecdotique. La mort du soldat allié, elle, est mise en scène de façon grandiloquente avec en guise de bonus, à la fin du jeu, une lettre de (vraie) veuve qui se dit fière d'avoir perdu son mari au combat. Culte du héros, apologie de sacrifices pas virtuels du tout, le propos est tellement outrancier que même les journalistes américains, pourtant plus tolérants que les Européens face à ce genre de propagande, ont trouvé les ficelles un peu grosses.


Homefront

Le culte des armes

Archétype : *Army of Two*

Il y a quelques années (huit pour être précis) sortait *Black*, un FPS développé par Criterion qui a donné lieu, pendant sa campagne de promo, à des interviews surréalistes où le producteur du jeu se vantait d'avoir créé un jeu de "gun porn". En effet, le soin du détail apporté aux armes et à leur feeling était tout particulier et le titre a pavé la voie à toute une génération de développeurs décomplexés sur le sujet. Dans *Army of Two* (EA Montreal, 2008) et ses suites, les deux héros peuvent modifier leurs armes avec un sens affolant du détail. Lunette, crosse, canon, tout y est modifiable, jusqu'à la possibilité de changer la peinture de l'arme pour, par exemple, arroser des terroristes à coups de kalachnikov en or massif. Ce fétichisme n'est pas innocent. Aux États-Unis, où les versions semi-automatiques de la plupart des armes militaires peuvent être achetées librement, les fabricants d'armes négocient avec les développeurs de vraies opérations de "placement produit" (*cpc.cx/6xH*) pour que les ados séduits par l'efficacité du M16 dans *Call of Duty* achètent quelques années plus tard la version civile de leur flingue préféré.

Army of Two

Le sexisme ordinaire

Archétype : *Léa Passion Bébé*

Au début de *Léa Passion Bébé* (2007), une petite fille nommée KaiKai reçoit l'aide d'une cigogne pour garder les bébés du quartier. Les mamans et parfois les papas amènent leur progéniture et si KaiKai s'occupe bien des enfants (il faut donc qu'elle remue un hochet, reproduise des mélodies à la boîte à meuh et secoue l'enfant de façon symétrique), ils ne pleureront pas. De quoi permettre à des générations de futures mamans de bien intégrer les critères d'une parentalité acceptable. Quand il n'y a pas d'enfants à la maison, KaiKai doit faire la vaisselle dans la cuisine, peindre (changer la décoration) et passer l'aspirateur. De quoi permettre aux petites filles de développer de saines ambitions. La série entière est du même acabit. Les autres "passions" de Léa ? La cuisine, la décoration, la gymnastique, le mariage, la mode. Parmi les professions proposées on trouve "star" (de cinéma, de la pop…), maîtresse d'école et vétérinaire. Notez que pour ces deux dernières, au moins, il faut avoir fait des études supérieures. À Kaboul on frôlerait la subversion.

Le consumérisme

Archétype : *Les Sims*

Dans *Les Sims*, être heureux, c'est facile ! Il faut aller au travail, gagner de l'argent, faire ce que votre patron vous demande pour progresser dans votre carrière et accéder à une promotion. Alors on pousse notre petit avatar à se faire le plus d'amis possible, y compris avec des gens qu'il n'aurait peut-être aucune envie de fréquenter mais avoir plein d'amis avec qui échanger des platitudes, c'est bien. Tout comme il est bien d'avoir une nouvelle cuisinière plus performante pour manger de la meilleure nourriture et arriver au travail de meilleure humeur dans le seul but de gagner encore plus d'argent pour acheter encore plus d'objets chers pour être encore plus heureux. Impossible de donner à un sim' un trait de personnalité comme "frugal", ce qui mettrait à bas toute la mécanique du jeu (voir à ce sujet les pages suivantes). Ici l'ascétisme n'existe pas, ni l'attachement sentimental à un objet moins cher peut-être mais qu'on possède depuis longtemps. Non, chez les Sims, un objet cher procurera toujours plus de bien-être que sa version cheap, une grande maison rendra obligatoirement plus heureux qu'une plus petite. La réalité rejoint la fiction puisqu'une fois que le joueur a fait le tour de tout ce qu'il est possible d'acheter virtuellement, il débourse de vrais brouzoufs pour acquérir les extensions bourrées d'objets supplémentaires.

L'impérialisme

Archétype : *Civilization*

Les jeux de stratégie, qu'ils soient en temps réel, au tour par tour, ou de "gestion", malgré leur côté "jeu pour intellos zen", contraignent tous plus ou moins le joueur à annihiler son adversaire. Les alternatives que les 4X proposent au conflit armé ne valent pas beaucoup mieux : écraser les autres peuples par une domination techno-scientifique ou culturelle (colonialisme soft, certes, mais colonialisme quand même). *Civilization* propose bien une victoire "diplomatique" qui permet de gagner sans avoir à marcher sur la gueule du voisin, mais elle nécessite de se faire élire, ce qui passe par la conquête ou l'annexion plus ou moins violentes des civilisations concurrentes pour s'assurer 50 % des votes.

Le gameplay est-il politique ?

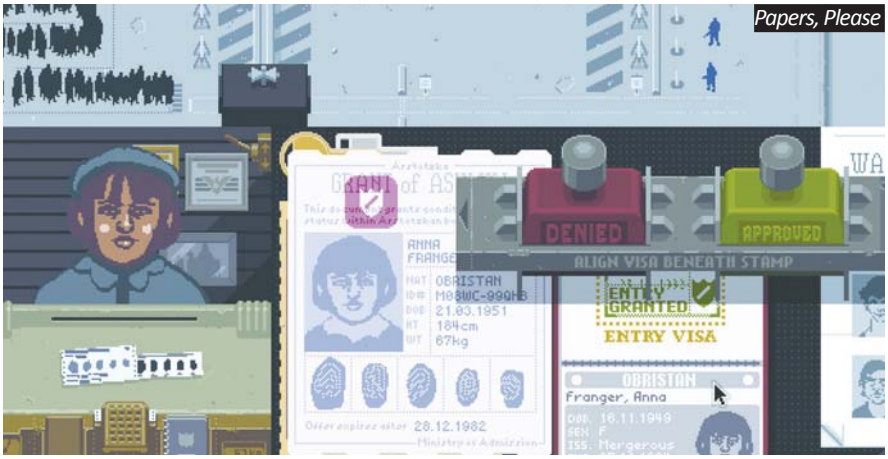
L'ordre règne dans le monde virtuel

Et si les scénaristes fainéants et autres marketeurs cyniques n'étaient pas seuls responsables de l'omniprésence d'idées réactionnaires dans le jeu vidéo ? Si les gameplays eux-mêmes contribuaient à faire du jeu vidéo le parfait instrument de propagande d'une vision du monde capitaliste et belliciste ? Est-il seulement possible de créer un jeu vidéo progressiste ?

Democracy 3, sans être exceptionnel, n'est pas un mauvais jeu. Simulation politique softcore, il place le joueur à la tête du pays européen ou nord-américain de son choix où il est libre de mettre en place la politique qu'il souhaite pour mener ses citoyens vers le bonheur et la prospérité. Choisissez par exemple d'être élu président français et vous apprendrez, quelle surprise, que le pays souffre d'un chômage endémique et d'un important déficit. Deux problèmes, ma foi, très faciles à résoudre. Coupez massivement dans les dépenses publiques et le niveau des caisses remontera rapidement. Baissez le salaire minimum, élaguez le code du travail à la hache et les entreprises embaucheront davantage. Bien sûr, vous allez vous mettre un paquet de gens à dos. La sociologie de l'électorat est modélisée, les citoyens répartis en 21 "catégories" (progressistes, libéraux, conservateurs, écologistes, religieux, j'en passe...), tout est très bien fait. Mais voilà, si votre politique ultra-libérale braquera contre vous tous les électeurs étiquetés "étatistes", elle vous vaudra aussi le soutien des chômeurs qui, grâce à elle, ont retrouvé un emploi – dont certains keynésiens, qui finiront eux aussi par reconnaître que vous avez raison et vous soutenir. Vous serez très probablement réélu dans un fauteuil.

Haute École de Civilization. *Democracy 3* serait donc un jeu reaganien, pro-dérégulation, programmé par des développeurs libertariens dans un bunker au fin fond de l'Utah ? Absolument pas. La preuve : jouez le président des États-Unis, mettez en place une politique sociale qui ferait passer Obamacare pour une réformette et, satisfaites de voir les inégalités se réduire, les classes populaires vous apporteront leur soutien indéfectible. Une fois encore, votre popularité atteindra des sommets. Non, *Democracy 3* n'a pas de motivations politiques cachées, il est simplement *rationnel*. Son système de simulation de l'électorat, inspiré des réseaux neuronaux, est peut-être complexe – "*une série d'équations dans le jeu permet à la même décision politique d'avoir des effets radicalement différents sur l'électorat selon son intensité* (NdA : dans *Democracy 3*, "l'intensité" de chaque décision est réglée avec un curseur ; on peut par exemple avoir une politique "un peu anti-tabac", "anti-tabac", "très anti-tabac"...), *certains électeurs peuvent par exemple être indifférents à une directive tant qu'elle n'atteint pas un niveau extrême.*" ; *cpc.cx/aBy* – mais horriblement cartésien (ce que les électeurs réels ne sont pas). *Democracy 3* ne prendra jamais en compte la peur maladive que les Américains ont de voir le gouvernement fédéral toucher à leur portefeuille ou à leurs libertés, pas plus que l'attachement quasi religieux des Français à l'État, qui leur fait hurler à l'ultra-libéralisme sauvage dès qu'on parle de faire des économies en réorganisant une sous-préfecture. Le monde de *Democracy 3* est déterministe, peuplé d'individus parfaitement rationnels, gouverné par un joueur/président qui cherche à optimiser les solutions en bougeant des curseurs. Le monde tel qu'on l'imagine dans les écoles de commerce.

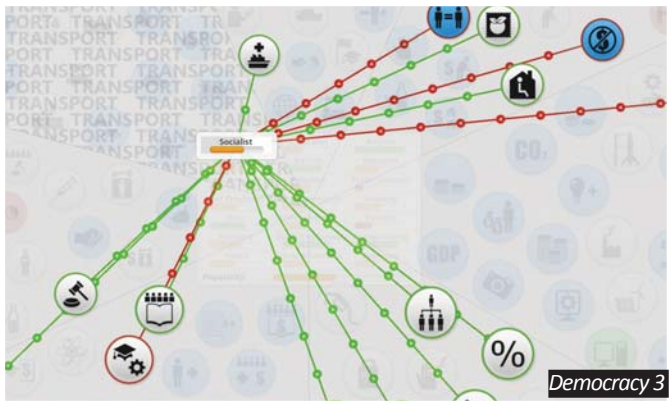
Rien n'est politique. Pour des raisons techniques (un monde rationnel et déterministe est beaucoup plus facile à programmer) et pratiques (qui voudrait jouer à un titre où des citoyens illogiques et imprévisibles sanctionnent les décisions qui vont dans le sens de l'intérêt collectif ?), *Democracy 3* est un jeu d'où toute l'épaisseur, toute la complexité des sociétés humaines – c'est-à-dire tout ce qui est, au sens propre, politique – demeure absent. Ne reste qu'un jeu de "gouvernance". C'est comme ça : l'informatique n'aime pas la complexité, ce qui, quand on traite de sujets politiques, pose quelques problèmes. Le simulateur de manifestation *RIOT* (*riotsimulator.org*), pourtant créé par un développeur italien habitué



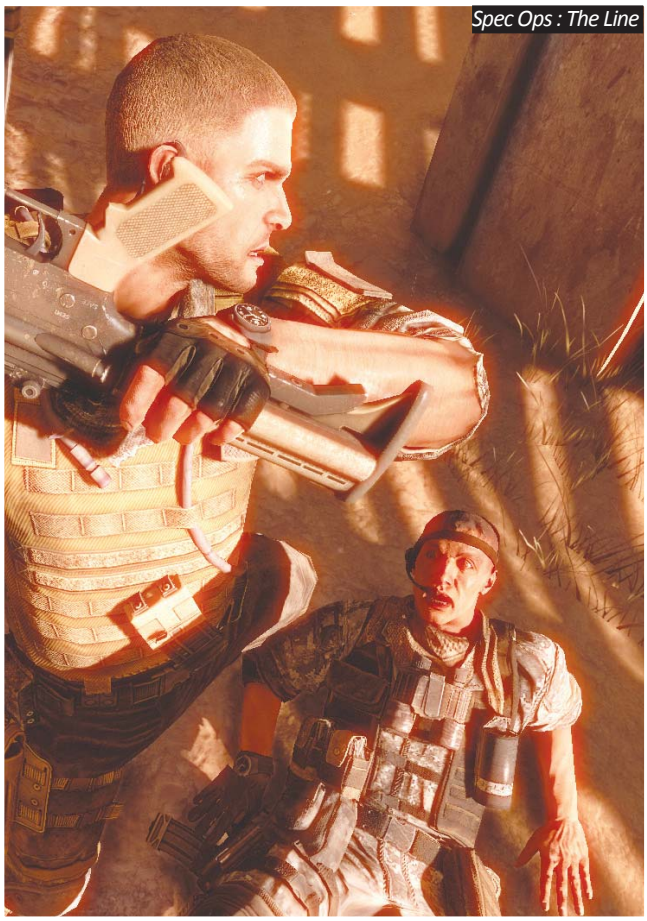
Papers, Please

RIOT

Hotline Miami



Democracy 3


Spec Ops : The Line

des gaz lacrymogènes, qui prétend vouloir nous dire "*la vérité sur les manifestations*" et dénonce "*les mensonges des médias*", nous montre pourtant les manifs sous l'angle le plus sensationnaliste et apolitique possible, comme le ferait la plus bas-du-front des chaînes d'information continue : plexiglass contre battes de base-ball, un joueur dirige les manifestants, l'autre les flics. Le tout réduit, inévitablement, à un affrontement décontextualisé. Or, cette décontextualisation, comme celle de *Democracy 3*, n'est pas neutre : dégagée de tout enjeu politique, considérée comme un affrontement tactique abstrait, une manifestation est inoffensive – c'est un spectacle, un divertissement. Mais après tout, nous divertir, c'est bien ce qu'on demande à un jeu, non ?

Thèse, antithèse, foutaise. Bien sûr, il y a les jeux à thèse. Les jeux engagés qui, eux, n'hésitent pas à nous rappeler, souvent sans grande subtilité, l'existence du contexte politique. Les serious games "militants" en font partie, par exemple McDonald's Videogame (*www.mcvideogame.com*), qui nous met dans la peau du PDG de McDo' et nous permet de planter des OGM ou corrompre des politiciens pour nous enrichir. Le message est clair : on joue le méchant. Mais sous la narration passablement démago, on retrouve le même gameplay que dans n'importe quel jeu de gestion. S'enrichir le plus possible, y compris en magouillant, est après tout très rigolo. Et quelle différence finalement entre un "tract interactif" comme McDonald's Videogame et une inoffensive parodie du genre de *Tropico*[1] ? François Truffaut disait qu'il est impossible de réaliser un film antimilitariste parce que la guerre, à l'écran, sera toujours belle. De la même façon, est-il possible de créer un jeu vidéo qui ne mette pas le joueur dans la position, toujours enviable, d'un être tout puissant cherchant encore à accroître son pouvoir ? "*Dans le jeu vidéo, les ressources sont toujours réifiées [considérées comme des choses]*", nous dit Olivier Mauco, docteur en science politique spécialisé dans les jeux vidéo. "*C'est vrai de l'argent mais aussi des PNJ, féminins notamment (qui du coup sont ravalés au rang de "demoiselles en détresse"*). On peut imaginer un jeu humaniste dans lequel le but serait d'augmenter le niveau d'éducation du peuple ou la richesse moyenne des habitants mais le problème serait le même : on ne ferait qu'atteindre des buts, des paliers, ces objectifs aussi nobles soient-ils seront toujours un outil offert au joueur pour augmenter son pouvoir et parvenir à ses fins."

Le fantôme dans la machine. Le jeu vidéo est-il alors condamné à la solution, très bancale, de montrer qu'il est conscient de ses propres limites et qu'il n'en est pas dupe ? C'est après tout ce que font tous ces jeux ultra-violents (*Far Cry 3*, *Hotline Miami*, *Spec Ops : The Line*…) qui, après avoir encouragé le joueur à se comporter comme le pire des prédateurs, lui font un sermon sur la prédation. Pas forcément. Dans *Papers, Please*, où le joueur incarne le douanier d'un pays totalitaire, coincé entre le désir de nourrir sa famille, celui d'aider les réfugiés qui débarquent à son poste-frontière et la peur de se faire réprimander s'il se montre trop coulant, l'absence de "bonne" solution crée un jeu en perpétuel déséquilibre qui oblige le joueur à remettre constamment ses choix en question – sachant que, de toute façon, tout finira mal. Plus audacieux encore, *September 12th* (*cpc.cx/aBH*), dans lequel le joueur, aux commandes d'un drone, tente de tuer des terroristes. Chaque roquette entraîne inévitablement des dégâts collatéraux qui font apparaître davantage de terroristes. Le jeu, incroyablement frustrant, ne peut être gagné. Mais *September 12th*, avec son gameplay saboté, est-il encore un jeu ? N'est-il pas autre chose, peu importe comment on l'appelle : un détournement, une installation interactive ? Ce serait sans doute l'avis des gamergaters, qui accusent entre autres la presse de surnoter les jeux expérimentaux ou artistiques. Des joueurs qui rêvent d'un journalisme objectif, sans jugement politique, et désirent des jeux simplement *fun* – jeux qui, croient-ils, ne véhiculent aucune idéologie. Peut-être justement parce qu'ils véhiculent la leur.

1- Jeu de gestion permettant d'incarner un dictateur de république bananière qui truque les élections et détourne de l'argent public sur un compte en Suisse.

Le Gamergate

C'est une révolte ? – Non sire, c'est une machination.

Alors, le Gamergate ? Courageux mouvement populaire luttant contre la corruption dans la presse vidéoludique, comme l'affirment ses défenseurs ? Probablement pas. Amas d'adolescents attardés misogynes manipulés par des blogueurs d'extrême droite dont le seul but est de s'en prendre aux femmes et aux minorités, comme le prétendent ses détracteurs ? Sans doute pas non plus. Qu'on le veuille ou non, le Gamergate est un mouvement politique, et même le premier vrai mouvement politique de joueurs. Un mouvement chaotique, dont les motivations sont peu claires, mais qui essaie néanmoins de dire quelque chose.

Si vous avez suivi le feuilleton de l'été (dans le cas contraire, je vous invite à parcourir la chronologie page ci-contre avant de poursuivre votre lecture), vous le savez déjà : le monde du jeu vidéo est à feu et à sang. Depuis près de deux mois pro- et anti-Gamergate échangent insultes, hacks de comptes et menaces d'agressions physiques. Cette violence n'est pas le fruit d'une lente escalade – dès le début, le Gamergate avait mal commencé. Harcèlement de Zoe Quinn, menaces de mort proférées contre Anita Sarkeesian, alerte à la bombe contre le président de Sony, le tableau n'était pas joli et s'est encore enlaidi lorsque les joueurs en colère ont accusé leurs victimes d'avoir inventé les menaces. Quand des sites et blogueurs très à droite, pour ne pas dire plus, ont rejoint la mêlée et apporté leur soutien au mouvement, la messe était dite : le Gamergate n'était qu'un mouvement identitaire ultra-réac, misogyne, repaire de trolls et de jeunes mâles débiles qui veulent chasser les femmes de leur pré carré. C'est du moins la thèse que défendent depuis, jour après jour, les journalistes spécialisés et les blogueurs féministes. Et s'ils se trompaient ?

Vol au-dessus d'un nid de concons. Il ne s'agit bien sûr ni de nier le harcèlement dont ont été victimes de nombreux développeurs et journalistes depuis le début du Gamergate ni la misogynie endémique de la "culture gamer". Les misogynes en question n'ont d'ailleurs pas attendu le Gamergate pour harceler Anita Sarkeesian qui a tout connu, du jeu vidéo incitant à la passer à tabac à l'alerte à la bombe. Oui, il y a parmi les gamergaters, et parmi les joueurs en général, une frange non négligeable d'authentiques bourrins, de gens aux idées très discutables et de sociopathes. Mais, à moins d'être d'une totale mauvaise foi, difficile de croire qu'ils constituent l'essentiel de ce mouvement de masse (plus d'un million de tweets à ce jour), décentralisé, qui n'a d'ailleurs cessé de clamer son innocence face aux accusations de misogynie. Les Gamergaters l'affirment haut et fort, leur seul objectif est de lutter contre les conflits d'intérêts et la corruption de l'industrie, et plus particulièrement des journalistes. Jugeons sur pièces.

Captain Obvious mène l'enquête. Sauf que justement, les "révélations" des gamergaters sont plutôt légères. Quelques exemples ? Un site de droite habitué aux scoops foireux, Breitbart, révèle l'existence d'une mailing-list où discutent beaucoup de journalistes de jeu vidéo américains. Parmi les mails "fuités" se trouvent des messages où un journaliste affirme par exemple préférer ne pas parler de l'affaire pour éviter que Quinn soit harcelée encore davantage mais dit "*qu'il aimerait bien utiliser son site pour condamner publiquement ce genre de comportement*". D'autres journalistes sont d'accord avec lui. Les gamergaters voient dans cet échange anodin entre professionnels la preuve d'une conspiration pour étouffer l'affaire. Plus tard, ils découvrent que huit développeurs qui avaient financé le jeu *Fez* via un système d'intéressement appelé Indie Fund, et avaient donc quelque chose à gagner à ce que le jeu soit un succès, faisaient parti des juges de l'Independent Games Festival de 2012 où *Fez* était nommé. Collusion ! Peut-être, sauf qu'aucun ↘

Une histoire de la violence verbale

Vous avez manqué les épisodes précédents ? Attachez vos ceintures, on part au pays des trolls.

16 août 2014 : l'ex de la développeuse indé Zoe Quinn (dont le jeu *Depression Quest* est disponible gratuitement sur Steam) poste sur son blog un texte où il accuse son ancienne copine de l'avoir trompé avec plusieurs personnes dont Nathan Grayson, journaliste du site de jeu vidéo Kotaku, site par ailleurs très sensible aux questions féministes.

18 août : un vidéoblogueur du nom d'Internet Aristocrat poste sur YouTube une vidéo accusant Quinn, entre autres, d'avoir saboté une Game Jam féministe (les Fine Young Capitalists) au profit de son propre événement.

- L'effet boule de neige commence : Quinn est accusée de "*coucher pour réussir*" et copieusement insultée sur plusieurs forums. Certains sites et subreddits comme /r/gaming effacent en masse des posts diffamatoires ou violant sa vie privée. Leurs auteurs crient à la censure et à la conspiration.

- Les "gamergaters" (qui ne s'appellent pas encore comme ça) implorent les sites de jeu vidéo de parler de l'affaire, sans succès.

20 août : Phil Fish, le lunatique créateur de *Fez*, tente de défendre Zoe Quinn sur Twitter en insultant tout le monde. Il est hacké en représailles, des infos privées de Fish et de sa boîte Polytron se retrouvent sur le web. Fish annonce qu'il quitte le jeu vidéo.

- Le même jour, Kotaku publie un communiqué affirmant que Grayson a bien eu une relation avec Quinn mais n'a pas écrit sur elle depuis. Le seul article de Grayson mentionnant Quinn ne parle d'ailleurs pas de ses créations mais d'un projet de téléréalité sur le jeu indé auquel elle participait.

- La section "jeu vidéo" de 4chan, /v/ décide de financer les Fine Young Capitalists. En collaboration avec elles, ils créent l'avatar de la "résistance" à Zoe Quinn : Vivian James (jeu de mots sur "video games"), petit personnage de joueuse censé représenter la "vraie" gameuse. Le but est de prouver que le mouvement n'est pas misogyne.

23 août : deux blogueurs d'extrême-droite, Jordan Owen et Davis Orini, lancent une campagne Patreon pour financer The Sarkeesian Effect, un documentaire vidéo accusant les féministes et autres militants pour la justice sociale de s'en prendre aux gamers.

24 août : l'avion du président de Sony Online Entertainment est cloué au sol par une alerte à la bombe.

25 août : Anita Sarkeesian, blogueuse féministe qui analyse l'image des femmes dans le jeu vidéo, sort sa 7e vidéo sur YouTube. Elle est immédiatement menacée de mort et doit fuir son domicile.

27 août : l'acteur Adam Baldwin poste sur Twitter un lien vers une vidéo d'Internet Aristocrat assorti du hashtag #GamerGate. Le mouvement a trouvé un nom.

28 août : Gamasutra (site destiné aux professionnels plus qu'aux joueurs) publie un article intitulé "Gamers are over". À la même période paraissent d'autres articles très violents accusant les joueurs hardcore d'être de sales gosses agressifs et misogynes dont l'industrie du jeu vidéo doit se passer si elle veut évoluer. Pour les gamergaters, c'est une déclaration de guerre. Entre les journalistes et les joueurs, plus de rapprochement possible.

- Pendant ce temps, l'industrie reste silencieuse. Raph Koster, créateur d'*Ultima Online* et l'un des rares développeurs à oser parler, explique que tout le monde a peur de se faire hacker ou menacer – les gens attendent que la tempête se calme.

Début septembre apparaît un autre hashtag, #NotYourShield, accusant les féministes et journalistes de gauche d'utiliser les minorités comme "caution" et rappelant que certains gamergaters ne sont pas des hommes blancs hétéros. Une fois encore, il s'agit de montrer que le mouvement n'est pas misogyne et se soucie seulement d'éthique journalistique.

- Zoe Quinn poste des logs de forums indiquant que des membres de 4chan sont derrière de nombreux tweets #GamerGate et #NotYourShield.

17 septembre : le site conservateur Breitbart rend publique une mailing-list de journalistes de jeu vidéo américains. On apprend que, courant août, certains d'entre eux ont discuté de "l'affaire Zoe Quinn" et se sont demandés s'il devaient en parler ou pas sur leurs sites.

1er octobre : Intel retire une campagne de publicité à Gamasutra, site détesté des gamergaters.

2 octobre : Twitch et Steam annoncent que les streamers/curateurs devront rendre publique toute contrepartie financière reçue en échange de leur travail.

3 octobre : le Github du Gamergate est fermé pour "*non respect des conditions d'utilisation*".

"Non nous ne plierons pas. SORTEZ DE NOS JEUX VIDÉO, aucun vrai fan de jeux vidéo ne s'intéresse au sexisme ou à ces conneries. Le gameplay est la chose la plus importante dans un jeu vidéo et si vous ne parlez pas de ça, vous ne parlez pas du jeu."

des développeurs en question n'était juré (les cinq ou six personnes qui votent pour les gagnants dans chaque catégorie), ils n'étaient que *juges*, perdus parmi plus d'une centaine de types qui, chaque année, décident des jeux qui doivent entrer dans la compétition. Autant dire que le poids de leur vote était infime. Toutes les divulgations du Gamergate sont du même ordre : "*untel connaît/parle avec untel qui est développeur/journaliste/féministe, c'est bien la preuve qu'une conspiration/un conflit d'intérêts existe*". La médiocrité de ces scoops est d'autant plus étonnante que la corruption, la vraie, est monnaie courante dans le jeu vidéo, en particulier dans la presse anglo-saxonne. Dîners aux frais de la princesse, tests "arrangés" pour booster un peu le score Metacritic, placement produit (le fameux "Doritosgate" où un journaliste avait été pris la main dans le sac de chips), petits cadeaux (on se rappelle des tablettes Nexus 7 offertes par Ubisoft aux journalistes anglais venus voir *Watch_Dogs* à Paris), les exemples ne manquent pas, ont souvent été rendus publics et n'ont jamais provoqué de mouvement comparable au Gamergate. Pourquoi alors un tel vent d'indignation devant les insignifiantes coucheries de Quinn et Grayson ?

Inspirez, conspirez. Pour le comprendre, il peut être utile de s'intéresser au traitement de faveur dont ont bénéficié les youtubeurs depuis le début du conflit. Une recherche Twitter sur le hashtag #Gamergate et un petit tour sur les subreddits liés au mouvement (par exemple /r/kotakuinaction) sont, à ce sujet, très édifiants. Les youtubeurs, pourtant de loin les plus corrompus du milieu aux États-Unis comme ailleurs, sont unanimement considérés comme plus intègres que les journalistes. Quand Raph Koster, qui n'est pas un clown puisqu'il a créé *Ultima Online* et *Star Wars Galaxies*, tente de discuter avec les gamergaters sur Reddit (*cpc.cx/aB0*), il lui faut plusieurs messages pour commencer à convaincre certains de ses interlocuteurs que, oui, des youtubeurs sont à vendre, parfois pour 500 dollars. Et une fois passées quelques minutes d'incrédulité, les réponses de ses interlocuteurs sont merveilleuses : "*De toute façon, un youtubeur qui parle devant un flux vidéo peut plus difficilement nous mentir qu'un type qui écrit sur un jeu pas encore sorti*" et, encore plus beau, "*Je préférerai toujours la corruption par l'argent à la corruption idéologique.*" Le youtubeur, cet égal, ce bon copain qui nous montre les choses telles qu'elles sont (parce qu'après tout mon bon monsieur, l'image ne ment pas, contrairement aux mots), face au journaliste intello aux intentions forcément peu claires. Dans le très naïf manifeste des gamergaters (*cpc.cx/aB6*) et dans nombre

Traduction : "Liste des journalistes militant pour la justice sociale. Ceci est une liste d'hypocrites impliqués dans le journalisme de JV qui veulent ruiner notre hobby, le jeu vidéo, avec leur obsession de faire honte et de censurer tous ceux qui sont en désaccord avec eux, qui sont pour la diversité tant que ce n'est pas une diversité de pensée. Ne soutenez pas ces auteurs ou les publications pour lesquelles ils travaillent. Frappons-les là où ça fait le plus mal."

FSP

Le Leader du marché

Supériorité / Performance / Fiabilité

Approuvés COWCOT D'ARGENT COWCOT D'OR

80 PLUS PLATINUM

AURUM 92+

CÂBLES MODULAIRES

550 / 650W

80 PLUS GOLD

AURUM PRO

CÂBLES MODULAIRES

850 / 1000 / 1200W

80 PLUS GOLD

AURUM XILENSER

0dBA MODULAIRES

400 / 500

Winning Award / MUST HAVE BEST VALUE AWARD! TweakTown · SILVER HARDWARE secrets AWARD · JonnyGURU.com Recommended · INSIDE HARDWARE SILVER · EDITOR'S CHOICE [H] ENTHUSIAST SILVER AWARD · VORTEZ SILVER

www.FSPLifeStyle.com

www.facebook.com/FSP.France

Disponibles chez / LDLC.com · MATERIEL.NET · GROSBILL.COM groupe auchan · amazon.fr · RUE DU COMMERCE

Zoe Quinn, celle par qui le scandale est arrivé

Du 2 septembre au 2 octobre 2014, alors que le pic était passé depuis longtemps, le hashtag #Gamergate continuait à générer près de 40 000 tweets par jour en moyenne, sans la moindre tendance à la baisse.

[–]
It's a lot harder for youtubers giving us uncut video with commentary over it to effectively lie to us than for a blogger writing an article about a game that's not out yet.
permalink source save save-RES parent report give gold reply

[–]
I hope that gamers know that youTube reviews are for sale from $500 on up...
Don't care as long as they don't start peddling ideology. Monetary corruption is far preferable to ideological.
permalink source save parent report give gold reply

"Il est beaucoup plus dur de nous mentir pour un youtubeur qui parle devant un flux vidéo même pas monté que pour un blogueur qui écrit sur un jeu pas encore sorti." – "Je me moque que les youtubeurs soient achetés tant qu'ils ne s'occupent pas d'idéologie. Je préférerai toujours la corruption par l'argent à la corruption idéologique."

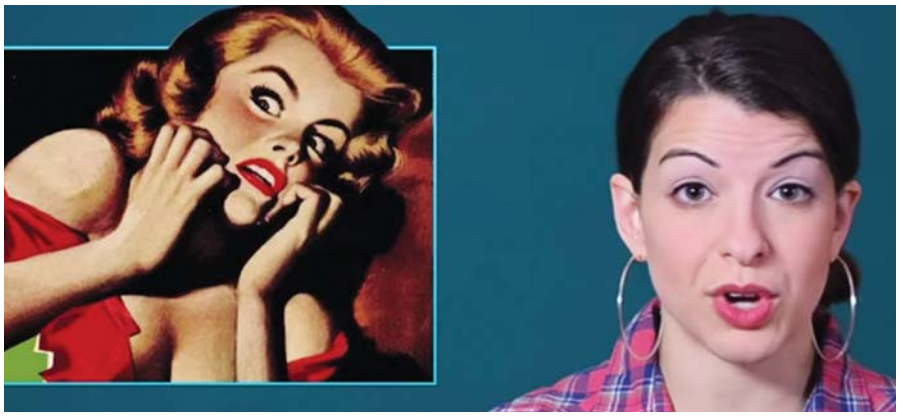
La "pyramide" de l'oppression des joueurs (détournement d'une affiche communiste). Les joueurs sont écrasés par les journalistes, qui reçoivent leurs ordres des militants féministes, etc. Au sommet de la pyramide, les bourses académiques – le pouvoir universitaire ne finançant que les étudiants qui défendent les thèses compatibles avec la doxa.

de leurs messages revient d'ailleurs régulièrement l'exigence de tests "objectifs", et d'un journalisme basé sur les faits, seul moyen de se prémunir contre les partis pris idéologiques. Et si le Gamergate, plutôt que misogyne, n'était pas avant tout un mouvement poujadiste ?

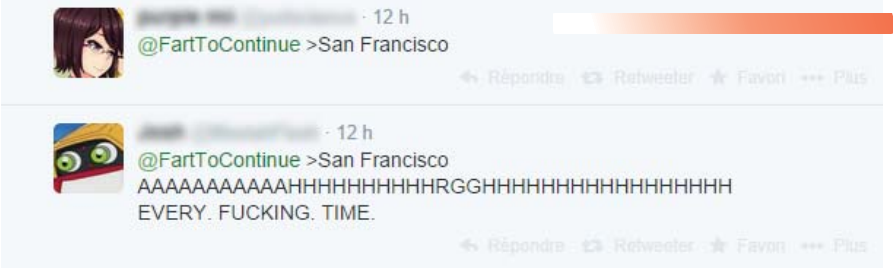
La lutte déclasse. Dans un long article paru sur le site MerlanFrit (*cpc.cx/aAP*), Étienne Robert voit dans le Gamergate le dernier avatar d'une fracture ancienne dans les sociétés occidentales, qui sépare une élite disposant d'un important pouvoir symbolique du reste de la société, exclu à double titre. Tout d'abord parce qu'il est tenu à l'écart de cet éden qu'il imagine hermétique et gangrené par le népotisme mais aussi parce que l'élite, forte de son accès aux médias, semble dicter au peuple ses valeurs et ses codes qui ne sont pas ceux du commun des mortels. Cette cassure, qu'on retrouve dans quasiment tous les débats de société des dernières années (opposition entre l'élite universaliste et pro-européenne et le peuple attaché à la nation, rumeurs sur la "théorie du genre" qu'une bande de théoriciens parisiens veulent imposer à l'école, *Télérama* et *Les Inrocks* qui se plaisent à voir du pétanisme ou du racisme dans chaque succès populaire du cinéma français...), avait jusqu'ici plus ou moins épargné le milieu du jeu vidéo, pour une raison toute bête : pendant longtemps, le public (les joueurs) et les "relais d'opinion" (les journalistes) étaient issus du même monde et à peu près d'accord sur tout. Quand l'avocat conservateur Jack Thompson partait en croisade contre les jeux vidéo dans les années 2000, tous les sites et magazines spécialisés faisaient front contre lui.

La trahison des guerriers-clercs. Mais quand les mêmes sites, qui, dix ans plus tôt, tournaient en ridicule les théories de Thompson sur les jeux-vidéo-qui-rendent-violent, ont commencé à ouvrir leurs colonnes à des universitaires féministes défendant la thèse que les jeux-vidéo-rendent-misogynes (avec des arguments parfois aussi merdiques, comme le merveilleux "*comment reprocher à des gamers masculins (...) de ne pas faire le lien entre la représentation des femmes dans le JV et les statistiques effrayantes des femmes périssant sous les coups de leur conjoint ?*" d'Étienne Robert, sophisme digne de Familles de France), les lecteurs l'ont vécu comme une trahison. Le fossé

s'est creusé d'avantage avec le développement, surtout aux États-Unis, des "game studies" : des universitaires commençaient à s'intéresser au jeu vidéo, de plus en plus de journalistes ne se satisfaisaient plus de faire des "tests produits" et tentaient une véritable critique culturelle du jeu vidéo. Pendant ce temps, des indés (souvent copains avec lesdits journalistes – et habitant les mêmes quartiers de San Francisco), commençaient à créer des jeux expérimentaux, politiques, différents des produits de divertissement qui étaient jusqu'alors la norme. Jeux qui, bien sûr, étaient couverts d'éloges par des critiques issus des mêmes milieux, et donc sensibles aux mêmes thèmes. Et les joueurs, qui pour la plupart continuaient à voir dans le jeu vidéo un simple divertissement, se sentaient de plus en plus à l'écart de ce monde qui, pour ne rien arranger, se permettait de leur faire la morale, de leur dire que leur passe-temps est souvent régressif, bourrin et franchement beauf – ce qu'il est difficile de nier, même quand on adore les jeux vidéo. Tous les ingrédients du Gamergate étaient déjà réunis, ne manquait qu'une étincelle pour mettre le feu aux poudres. Cette étincelle, ce fut Zoe Quinn.



Anita Sarkeesian, créatrice de la série de vidéos "Tropes vs. women", a été l'une des premières cibles du Gamergate.



C'est toujours la faute de San Francisco.

Mariole s'en va-t-en guerre. Cette histoire de fesses d'un journaliste et d'une développeuse indé n'avait peut-être aucune importance à côté des achats de tests par les grands éditeurs mais, symboliquement, elle pesait très lourd. Du sexe, déjà, ça marche toujours pour lancer la machine à fantasmes (ah, la rumeur d'Orléans…) mais surtout l'idée d'un petit milieu où tout le monde couche avec tout le monde, où l'on se renvoie les faveurs, où l'on fait taire tous ceux qui ne sont pas du seul avis autorisé (à savoir de l'avis des potes féministes de Zoe qui, c'est évident, tiennent Gamasutra et Kotaku dans leurs griffes manucurées). Comme dans toutes les visions du monde complotistes, les explications simples et rationnelles sont à chaque fois ignorées au profit de celles qui servent l'interprétation délirante du groupe. Zoe Quinn envoie des messages privés Twitter à un modérateur de Reddit ? C'est bien sûr pour le manipuler et se le mettre dans la poche, pas parce qu'au même moment, des hordes de types sont en train de l'insulter sur leur site[1]. Les critiques féministes sont nombreuses sur les sites de jeu vidéo ? C'est bien la preuve qu'elles ont tout infiltré et manigancent la censure de tous les jeux qui leur déplaisent – alors qu'aucun critique culturel, comme Anita Sarkeesian, n'a jamais appelé à la censure des éléments jugés "problématiques". Il est impossible, ce serait trop simple, que ce ne soit qu'une simple coïncidence : les critiques de jeu vidéo sortent souvent de cursus littéraires de type "bachelor in arts", la grille de lecture féministe est à la mode dans les universités américaines (et Dieu sait qu'il n'y a rien de plus grégaire qu'un universitaire, surtout en sciences humaines), les étudiants devenus critiques analysent donc les jeux de cette façon. En d'autres temps et d'autres lieux, on aurait eu droit à des pelletés d'analyses marxistes ou freudiennes du jeu vidéo. Les délires interprétatifs (allez, pour rigoler : *cpc.cx/aAV*) n'auraient pas été les mêmes, c'est tout.

Vers l'impasse et au-delà. Mais en matière de délire interprétatif, rien ne dépasse les gamergaters. C'est d'ailleurs un gros problème : comment espérer négocier une sortie de crise avec un groupe aussi peu sensible aux arguments rationnels ? Comment parler à une foule paranoïaque, persuadée qu'on lui cache des choses et qu'on conspire contre elle, convaincue de tenir un nouveau Watergate à chaque fois qu'elle découvre la "preuve" d'une évidence (oui, le milieu du jeu vidéo est petit et, dans les petits milieux, les gens se connaissent et ont souvent des idées assez proches, il en a toujours été ainsi) ? Une foule qui n'a pas compris qu'elle a déjà gagné, que les développeurs indés et journalistes féministes qu'elle accuse de connivence et de vouloir détruire le jeu vidéo ne pèsent rien face aux milliards générés chaque année par les titres AAA produits pour les "vrais joueurs" ? Autant vous dire qu'on n'est pas sortis de l'auberge et que, s'il est difficile de savoir comment tout cela va se terminer, deux choses sont certaines. Le Gamergate aura des conséquences à long terme sur la confiance, déjà mince, que les joueurs accordent aux journalistes spécialisés. Quant aux gamergaters, ces chantres de l'objectivité qui, depuis des semaines, clament que le jeu vidéo doit rester apolitique, ils n'auront fait que prouver qu'il ne l'a jamais été.

Louis-Ferdinand Sébum

1- Sans compter que Reddit, qui est en train de lever des fonds, fait tout pour se débarrasser de l'image de "4chan light" qu'il traîne depuis l'époque du subreddit pédophile /r/jailbait et ne s'est pas arrangée lors du hack de Jennifer Lawrence et compagnie cet été.

Far Cry 4

Don't Cry for me, Himalaya

Une sale histoire, ce hands-on *Far Cry 4*. Rendez-vous à l'aube un lendemain de bouclage, déjà. Pas glop. Et puis cette foutue rue Taitbout... Vous le saviez, vous, que la rue Taitbout fait un angle ? Ben pas nous. Du coup on s'est paumés, Moquette et moi, et on est arrivés avec un quart d'heure de retard. Et encore, ce n'était que le début. Cinq heures plus tard, assis tous les deux dans un tuk-tuk ridicule, on se faisait sauter avec notre propre lance-roquettes, tout ça parce que je m'étais trompé de bouton et que j'avais pressé la gâchette en voulant descendre de voiture.

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUM

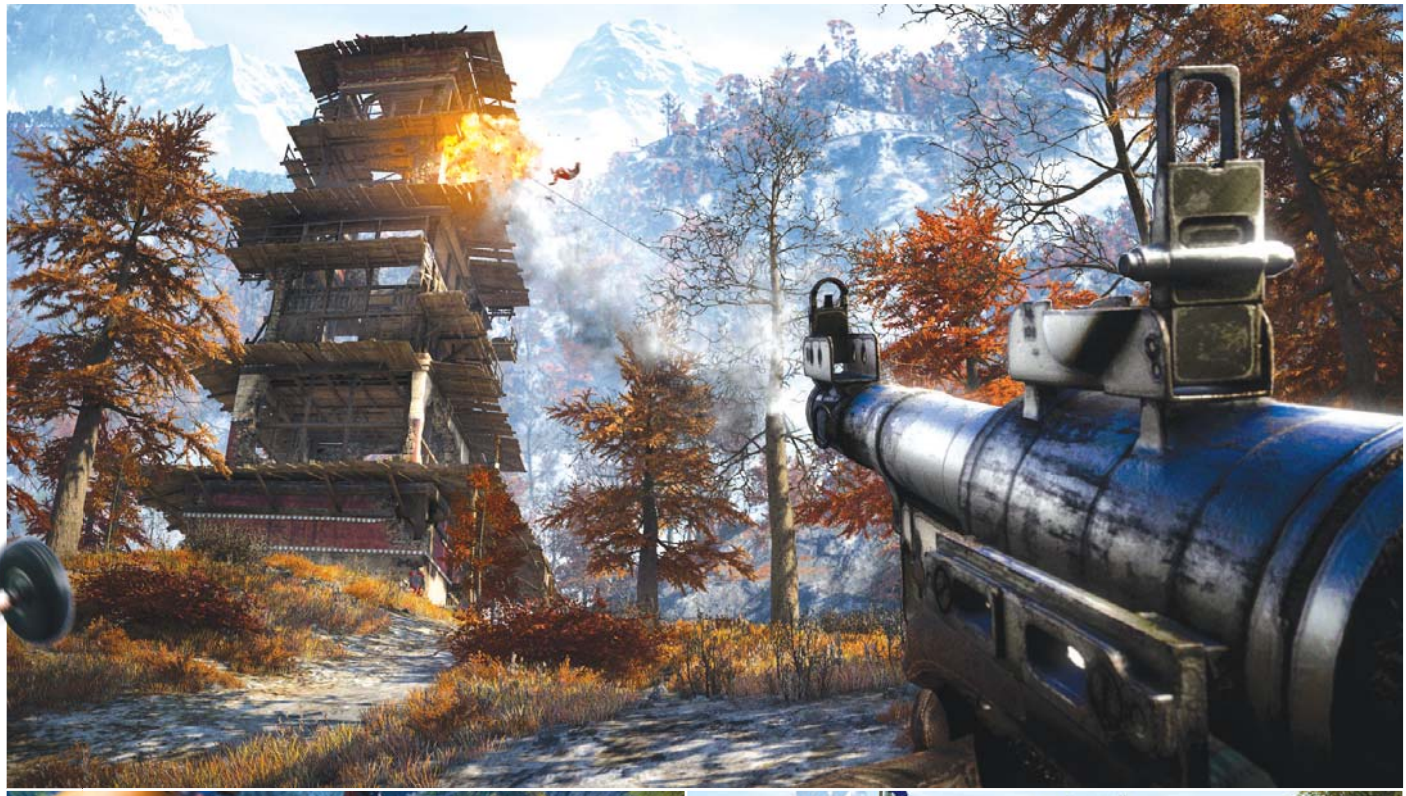
Infos

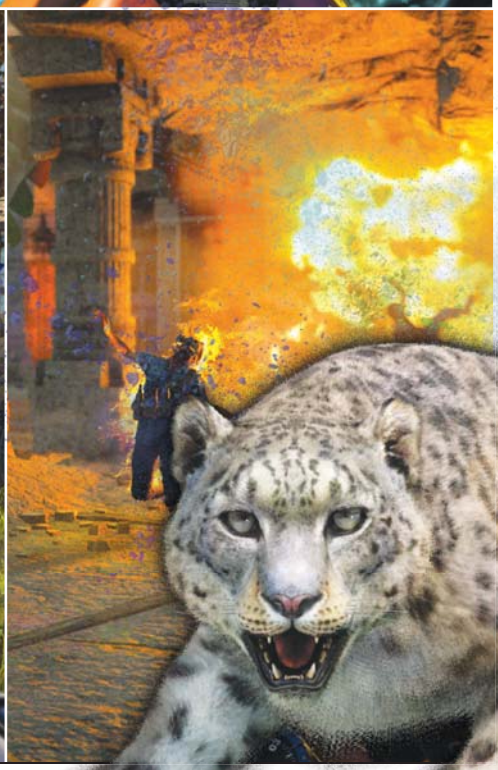
Genre : FPS à monde ouvert
Développeur : Ubisoft Montréal (Québec)
Éditeur : Ubisoft
Plateformes : PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Sortie prévue : 17 novembre 2014

La veille déjà, on avait déjà un mauvais pressentiment. Pas à propos de notre virée en tuk-tuk, hein, à propos du jeu. "Far Cry 4, *déjà ? Deux ans seulement après le dernier ? Ubisoft est en train de nous refaire le coup d'*Assassin's Creed : Revelations, *ça va être un* Far Cry 3.5 *au Tibet avec des éléphants, c'est sûr.*" Remarquez, on ne s'est pas complètement trompés. Il y a bien des éléphants qu'on peut utiliser pour défoncer les portes, charger les ennemis et piétiner tout ce qui a eu la mauvaise idée de traîner à proximité d'un éléphant. Le Tibet aussi est là comme prévu. La carte de *Far Cry 3* était bordée par un océan infini, celle de *Far Cry 4* est une cuvette encerclée de hautes montagnes infranchissables. Le relief escarpé oblige à bien planifier ses mouvements pour ne pas se retrouver bloqué par une falaise en tentant de rejoindre un point qui semblait pourtant proche à vol d'oiseau. Bonne nouvelle, les décors sont un peu plus variés que ceux de l'épisode précédent (comme dans *Skyrim*, on a droit à plusieurs parfums de montagne : vallée pépère, forêt de conifères ou de feuillus, sentier escarpé, haute altitude enneigée à mort...), mais l'inquiétude demeure. Le gameplay, après tout, reste dangereusement proche de celui de *Far Cry 3*. Protagoniste surpuissant, massacre à la kalash et à coups de couteau, capture des camps ennemis pour libérer des régions, piratage de tours radio pour lever peu à peu le "brouillard de guerre" qui masque la carte du monde, tout ça sent bon le déjà-vu.

Everest in peace. Le protagoniste non plus n'a rien d'original. Cette fois-ci, on incarnera Ajay Ghale, Américain revenu dans son pays d'origine, Kyrat, pour y disperser les cendres de sa mère. Un Occidental perdu en terre inconnue, donc, comme dans les autres *Far Cry*. Le pauvre Ajay va se retrouver coincé au milieu d'une guerre civile opposant le Golden Path (force de résistance des habitants historiques de Kyrat, dont feu le père d'Ajay était le chef) et l'armée royale de Pagan Min (dictateur psychopathe et crypto-communiste qui a déclaré illégales les pratiques religieuses traditionnelles du Golden Path). Comme Jason dans *Far Cry 3*, Ajay va peu à peu apprendre à se battre, jusqu'à, vous vous en doutez, prendre la place de son père à la tête de la rébellion. Rien de neuf, donc, et même pire : la dimension "méta" de l'épisode précédent semble passée à la trappe. *Far Cry 3* nous racontait l'histoire d'un branleur californien qui jouait au héros et finissait victime de sa naïveté d'occidental, *Far Cry 4* se prend davantage au sérieux. Certes, Pagan Min est une caricature, les PNJ délirants sont toujours légion (et souvent drôles) mais l'ambiance semble beaucoup plus premier degré : les combattants Rakyat de *Far Cry 3* étaient des naufragés du monde entier venus se battre sur une île métaphorique (souvenez-vous du personnage de Dennis), les résistants du Golden Path sont eux de vrais combattants et le contexte du jeu franchement inspiré du conflit sino-tibétain. Dit comme ça, il y a de quoi s'inquiéter. Et pourtant, paradoxalement, c'est en mettant quelques gouttes de réalisme dans son vin que *Far Cry 4* parvient à innover.

C'est qui le plus fort, le tigre ou l'éléphant ? Le Golden Path, comme tout bon mouvement séparatiste, est déchiré par des tensions politiques internes. À sa tête, deux leaders : Amita, une femme moderne qui a tendance à privilégier les décisions raisonnables et à penser à long terme, et Sabal, un traditionaliste attaché aux coutumes de son peuple. Au début de nombreuses missions de la quête principale, le joueur reçoit des ordres contradictoires des deux chefs de guerre. Doit-il défendre ce camp sur le point d'être attaqué ou aller chercher des documents contenant des informations cruciales avant que l'ennemi les récupère ? Doit-il détruire les champs de pavot de Pagan Min ou les capturer pour que le Golden Path puisse les exploiter et arrondir ses fins de mois ? Ce ne sont pas des dilemmes moraux à la *Fallout*, hein, loin de là, mais il est tout de même agréable de voir que chaque mission peut être jouée de deux façons très différentes, d'autant que le choix du joueur a des conséquences sur l'opération suivante. Récupérer les informations, par exemple, permet de savoir que le temple où le joueur va se trouver ensuite est dans le collimateur de l'armée royale, ce qui lui laisse un peu de temps pour se préparer avant leur arrivée. Ceux qui ont préféré défendre le camp plutôt que récupérer les documents seront pris par surprise et n'auront pas le loisir de poser mines et pains de C4 pour ralentir les pick-ups de Pagan Min. Notez tout de même que la campagne ne proposera pas de vrais embranchements mais une simple alternance "mission avec 2 choix possibles/mission suivante affectée par ce choix/mission avec 2 choix possibles/mission suivante affectée par ce choix...". Cela dit, les développeurs nous promettent tout de même





cinq fins différentes. La décision du joueur d'obéir majoritairement à Amita ou Sabal aura donc sans doute des conséquences à long terme. On verra bien.

Randonnée libre. En attendant, une chose est certaine : les missions sont bien supérieures à celles de l'épisode précédent. Celles de la campagne, déjà. Courir entre trois points à défendre pour empêcher l'armée royale de faire sauter les bouddhas géants de Kyrat, activer des sprinklers pour combattre l'incendie allumé par les troupes ennemies (troupes ennemies qui tentent en permanence de couper les arrivées d'eau que le joueur a activées), aller récupérer des mallettes perdues au sommet d'une montagne GPS en main et masque à oxygène (limité) sur le nez, les objectifs sont variés et souvent éloignés du classique "*va dans cette zone et tue tout le monde*". Les missions secondaires sont également plus travaillées, avec des objectifs additionnels qui valent au joueur un supplément d'argent et d'expérience. S'il suffit par exemple de sauver 50 % des prisonniers pour réussir une "libération d'otage", chaque survivant supplémentaire octroie un bonus. Évidemment, les soldats commencent à exécuter les otages si le joueur est repéré, ce qui oblige à la jouer très fine (ou très rapide) pour parvenir à sauver les prisonniers les mieux escortés. Les missions d'assassinat sont plus complexes qu'avant. Il n'est plus nécessaire de tuer la cible au couteau mais il est impératif de ne pas être repéré et de s'approcher suffisamment du cadavre pour récupérer sa plaque d'identification. Les amateurs de difficulté gratteront quelques points d'expérience supplémentaires en faisant disparaître le corps – c'est-à-dire en le traînant hors de la zone, toujours bien sûr sans se faire remarquer (bon courage). On trouve aussi en vrac des missions de chasse, de désamorçage de bombes, des assassinats "spéciaux" où la cible doit être tuée avec un type d'arme précis, de la récupération (en temps limité) de paquets tombés en territoire hostile et j'en passe...

Office de tous risques. Si les missions de *Far Cry 4* sont plus raffinées que celles de l'épisode précédent, c'est l'open world qui a été le plus retravaillé. Les développeurs, ils l'ont dit à plusieurs reprises, ont voulu limiter la fracture entre monde ouvert et missions scriptées. Libérer une tour, par exemple, n'est plus un simple mécanisme de gameplay qui dévoile une nouvelle zone de la carte mais a maintenant une influence sur le monde de jeu : promenez-vous en voiture dans une zone non libérée, la seule station radio disponible sera celle du ministère de l'Information qui diffuse en boucle propagande et marches militaires. Circulez dans une zone dont vous avez désactivé la tour radio et vous entendrez "Radio Free Kyrat", sa musique variée et son DJ tellement insupportable qu'il nous prouve que rien ne vaut une bonne dictature, mais je digresse. Notez au passage que s'il est impossible de "dé-hacker" une tour radio pour faire taire ce putain d'animateur, les camps libérés par le joueur peuvent désormais être repris lors d'une contre-attaque de l'armée royale. En pratique, le joueur reçoit un message l'informant qu'un camp à proximité est en train d'être attaqué et peut choisir de venir aider les combattants du Golden Path, ou bien faire comme si de rien n'était et croiser les doigts pour que les PNJ arrivent à repousser l'assaut tout seuls. Il est toutefois possible de libérer définitivement une région de toute présence ennemie : dans chaque grande zone de la carte se trouve une forteresse, sorte de super-camp entouré de hautes murailles, pleine de snipers et de gardes armés jusqu'aux dents. Une fois la forteresse tombée, l'armée royale cessera d'attaquer les camps du secteur et la zone sera considérée comme libérée pour de

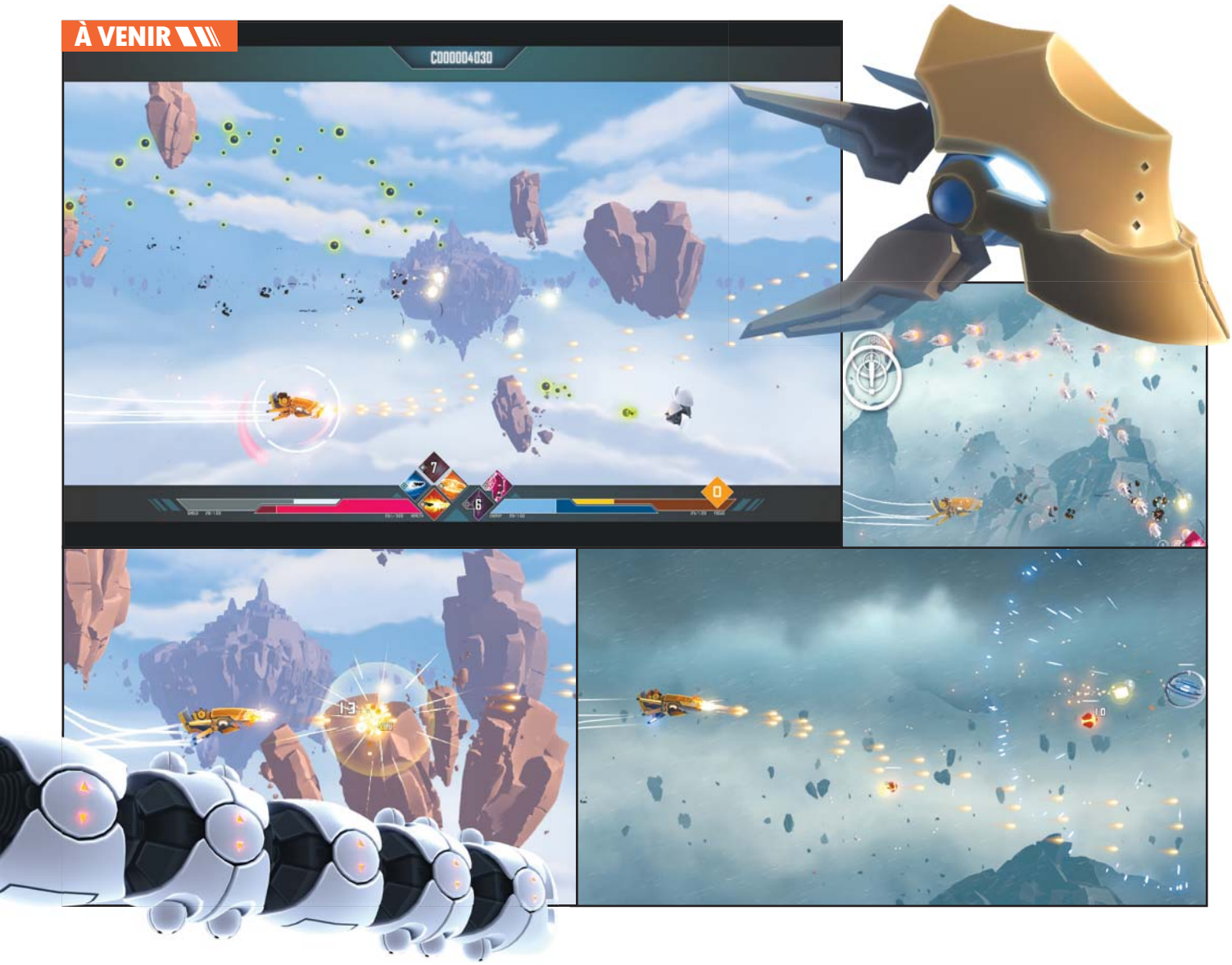
bon. Ce système, qui donne l'impression de se trouver dans un monde vivant tout en offrant au joueur la possibilité de progresser de façon définitive, n'est certes pas le plus audacieux au monde (on rêve toujours d'un open world à gros budget où, comme dans les premières versions de *S.T.A.L.K.E.R.*, les différentes factions s'affronteraient librement, de façon non scriptée, pouvant même s'exterminer mutuellement sans que le joueur n'ait à tirer un coup de feu) mais pour un titre AAA grand public, dans lequel le joueur doit rester le principal "agent" agissant sur le monde, c'est déjà pas mal.

Tiens, voilà du Bouddha. Marrant, d'ailleurs, cette tendance actuelle des AAA open world, qui se contentent de moins en moins d'utiliser les événements émergents "bruts" comme décor de fond dans leur monde ouvert et tentent de les incorporer au scénario. Sans aller jusqu'à construire son gameplay et son histoire autour des rencontres aléatoires (n'est pas *Shadow of Mordor* qui veut), *Far Cry 4* propose une idée assez originale pour donner de l'épaisseur aux histoires anecdotiques que le joueur croise sur son chemin. Vous vous souvenez sans doute que, dans *Far Cry 3*, la rencontre de factions rivales produisait parfois des événements émergents : une patrouille Rakyat croisait des pirates et commençait à se fritter avec eux, un tigre de passage dans le coin se mettait à boulotter un soldat, des pirates tenaient en joue des prisonniers, etc. C'était amusant mais restait décoratif. Désormais, de petites missions dynamiques sont créées lorsque le joueur se trouve à proximité : aider les soldats du Golden Path dans un affrontement, protéger des villageois attaqués par un animal sauvage, libérer des prisonniers escortés par des hommes armés, tuer le chef d'une patrouille ennemie, abattre un type en quad avant qu'il ne s'échappe de la zone, détruire (ou détourner vers un camp libéré) un camion de ravitaillement ennemi... Si le joueur ne fait rien, la situation se résout d'elle-même. S'il décide de s'en mêler et accomplit l'objectif, il reçoit en échange des "points de karma", qui représentent sa popularité auprès des habitants de Kyrat. En accumulant du karma, le joueur obtient des ristournes chez les marchants et gagne des "jetons" qui permettent d'appeler à la rescousse les soldats du Golden Path lors de situations tendues. Ah, et bien sûr, vous vous en doutez, tuer des civils ou des alliés fait perdre des points de karma. Très peu, cela dit, et à moins de génocider toute la province, vous ne devriez pas trop en souffrir. Mais bon, ça a au moins le mérite d'encourager le joueur à ne pas tirer dans tous les sens.

Fast and tout schuss. Puisqu'on parle de tirer dans tous les sens, évoquons rapidement le multijoueur. La partie coop' de *Far Cry 3* était assez médiocre, avec des missions dédiées beaucoup plus linéaires que la quête principale. Désormais, le multi est intégré au jeu principal et il est possible de rejoindre la partie solo d'un pote pour pratiquer ensemble chasse, libération de camps ou même missions secondaires (seules celles de la campagne ne sont disponibles qu'en solo). Puisque Moquette et moi sommes des journalistes totaux (à ne pas confondre avec le maquettiste Toto, *@tototwittos*, beaucoup moins prévisible), nous décidons de nous attaquer à une forteresse. Comme le hands-on avait lieu sur PS4, ça a été un peu difficile. Partis cueillir des plantes pour fabriquer des seringues de soins (ce qui se fait désormais de façon automatique quand on a ramassé les ingrédients nécessaires), nous avons connu plusieurs incidents où je confondais le bouton "ramasser" et le bouton "jeter une grenade". Quant au tuk-tuk qui nous a transportés jusqu'à l'objectif, vous le savez, il a fini déchiqueté par ma roquette. Mais une fois passés ces quelques accrocs, et malgré notre totale incapacité à prendre la forteresse après six tentatives, nous devions reconnaître que ce coop' à monde ouvert fonctionne plutôt bien. Jouer les gros bourrins façon *Just Cause* est bien sûr possible. Grimpez dans un gyrocoptère (sorte de petit hélico deux places, l'une des nouveautés de cet épisode) et survolez la cible pendant que votre collègue l'arrose de grenades et de rafales, tentez un double assaut digne d'un nanar de Bollywood où un type en jeep couvre son pote qui chevauche un éléphant, la seule limite est votre perversité... Mais, comme le savent les gens de goût, les approches discrètes sont les plus agréables. Nettoyer un camp au couteau sans se faire repérer, couvert par un pote sniper planqué à proximité, est vraiment jouissif, surtout que quelques outils bien pensés (par exemple une icône en forme d'œil qui apparaît au-dessus des ennemis que regarde l'autre joueur) permettent de se coordonner sans avoir besoin de parler constamment.

Tuk-tuk au Tibet. Mais si le mode coop' marche aussi bien, c'est surtout parce qu'il nous permet pour la première fois de profiter à plusieurs du gameplay de... eh bien, de... *Far Cry 3*. C'est d'ailleurs un assez bon résumé de ces heures passées devant *Far Cry 4* : rien de révolutionnaire mais une multitude de petites améliorations qui renouvellent les bonnes idées de l'épisode précédent. Le mode coop', qui offre une foule de nouvelles approches tactiques. Kyrat, dont la géographie bourrée de dénivelés est bien plus intéressante que celle des îles Rook. Le gyrocoptère, qui permet d'appréhender l'espace de façon différente. Les missions de la campagne, mieux pensées que celles du jeu précédent. Les missions dynamiques, qui donnent à l'open world une profondeur supplémentaire. L'interaction plus poussée avec le reste du monde : on n'a plus à attendre de trouver un tigre en cage pour le libérer, il est possible d'en attirer un à tout moment en jetant un appât – et en se méfiant des chasseurs ennemis, qui peuvent dresser la faune et la retourner contre le joueur. Assez de nouveautés pour que, durant les six heures qu'a duré ce hands-on, on ait eu l'impression de se trouver devant plus qu'un bête *Far Cry 3.5*. Assez pour justifier que les vétérans claquent à nouveau 50 € ? Réponse dans un mois, une fois le tuk-tuk réparé.

L.-F. S.



Drifting Lands

Pour l'amour du ciel

Sur PC, on ne peut pas dire que les shoot-them-up courent les rues. Il y a bien des jeux de tir spatial à la première personne, des twin-stick shooters vus de dessus mais, à part quelques exceptions comme *Sine Mora* et *Jamestown*, le vrai bon shmup à l'ancienne semble avoir disparu.

Infos
Genre : Shoot horizontal
Éditeur / Développeur : Alkemi Games (France)
Sortie prévue : 2015

C'était compter sans les Français de chez Alkemi Games qui préparent dans leur coin le charmant *Drifting Lands*, dont la démo est disponible sur Steam. À première vue, le titre est un très joli hommage à *R-Type*, *Gradius*, *Thunderforce* et tous ces shoots horizontaux des années 80-90. On tire sur les petits vaisseaux qui viennent de tous les côtés de l'écran, on évite avec adresse les boulettes adverses (en essayant de les frôler pour augmenter son multiplicateur de combo) et on peste un peu contre la difficulté, sévère mais juste. Alors voilà, c'est tout ? Un simple shmup horizontal un peu plus joli que la moyenne et il faudrait s'exciter ? Bien sûr que non, et Alkemi a choisi d'explorer une idée plutôt intéressante en offrant aux joueurs la possibilité d'assigner des capacités actives et passives à son vaisseau. Soin, bouclier, dégâts de zone ou plus ciblé, chaque pouvoir possède sa propre capacité, en plus de quelques variantes pour chacune d'entre eux. Bien évidemment, tous les pouvoirs coûtent de l'énergie (l'équivalent d'une barre de mana) et sont sujets à un cooldown plus ou moins long en fonction de leur puissance. On change alors de la logique classique de power-up inhérente au genre au profit d'une approche plus portée sur la "gestion" des pouvoirs du vaisseau. L'idée est super intéressante et fonctionne très bien durant les deux niveaux de cette démo.

Couscous bullets. Alors il faut raser les tirs ennemis pour optimiser son score, jongler entre ses pouvoirs et gérer leurs cooldowns tout en essayant de rester en vie. Serait-ce le shmup parfait ? le compromis miraculeux entre gameplay à l'ancienne et nouvelles idées ? Eh bien, pas totalement. Déjà, la lisibilité n'est pas toujours optimale. Le jeu est très joli, plein de couleurs pétantes et agréables, et ça pose parfois un souci pour repérer les dangers. Ennemis blancs sur fond de nuages, tirs bleus sur ciel azur… l'ensemble peut parfois paraître un peu confus et le joueur perdre une bonne partie de sa vie pour des problèmes de lisibilité. Ajoutez à cela de violentes baisses de framerate quand l'écran est trop chargé et le jeu devient par moments injouable pendant une poignée de secondes. Toutefois, difficile de ne pas voir le potentiel fantastique du titre d'Alkemi Games. La démo disponible sur Steam est régulièrement mise à jour avec de nouveaux ennemis et pouvoirs, en attendant la version finale qui devrait proposer différentes classes de pilotes et de vaisseaux permettant par exemple aux fans de manic shooters de jouer avec un vaisseau très fragile mais surpuissant. Si le jeu final est aussi touffu que promis et aussi propre que les deux niveaux disponibles dans cette démo, *Drifting Lands* pourrait bien surprendre son monde lorsqu'il sortira, courant 2015.

Pipomantis

CHANGE YOUR GAME

EAR FORCE RECON 100

RECON 100

Casque de jeu stereo pour PC, MAC® et jeux mobiles

- Haut-parleurs rotatifs de 50mm
- Contrôles in-line intuitifs
- Compatible avec les smartphones
- Léger et confortable
- Microphone sensible amovible

Disponible en novembre 2014

EAR FORCE® Z60

Z60

Casque gaming en DTS 7.1 Son Surround amplifié pour PC, MAC® et jeux mobiles

- Son Surround DTS Headphone:X 7.1
- Haut-parleurs rotatifs incroyables de 60mm
- Modes sonores immersifs en DTS Surround
- Contrôles des volumes différenciés
- Microphone de grande qualité amovible

Disponible

EAR FORCE RECON 320

RECON 320

Casque Gaming en Dolby Surround pour PC et Mobile

- Son Dolby Surround 7.1*
- Haut-parleurs rotatifs de 50 mm
- Microphone sensible amovible
- Accès intuitif aux fonctions
- Léger et confortable

* Emulation software pour le son en 7.1

Disponible en novembre 2014

TURTLEBEACH.COM

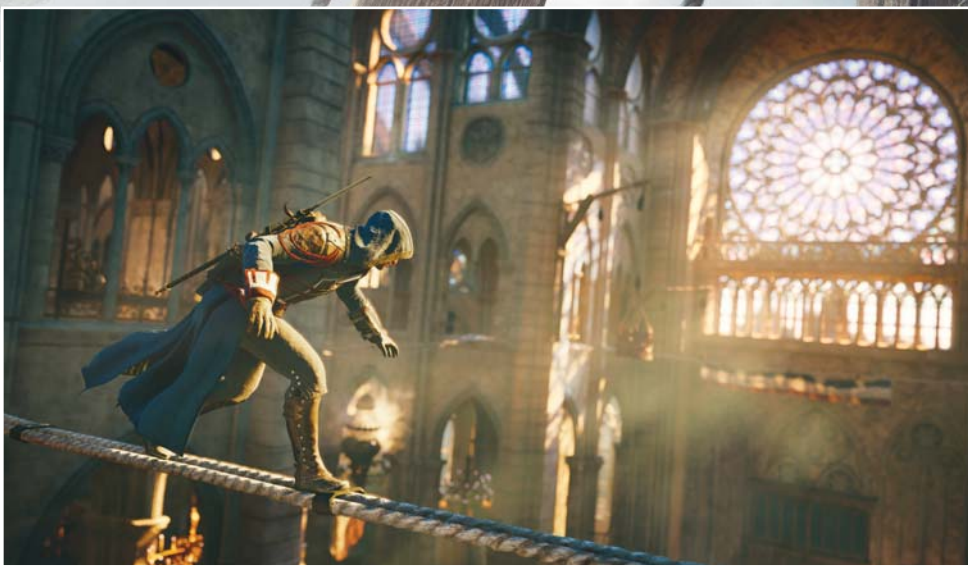
dts HEADPHONE X DOLBY DIGITAL

© 2014 Voyetra Turtle Beach, Inc. Turtle Beach, the Palm Tree Logo, Voyetra, Ear Force, and Audio Advantage are trademarks of Voyetra Turtle Beach, Inc. For DTS patents, see http://patents.dts.com. Manufactured under license from DTS Licensing Limited. DTS, the Symbol, & DTS and the Symbol together are registered trademarks, and DTS Headphone:X is a trademark of DTS, Inc. © DTS, Inc. All Rights Reserved. A Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories .All other trademarks are properties of their respective owners.

Assassin's Creed : Unity

Paris cantonné

Pour sa nouvelle présentation d'*Assassin's Creed : Unity,* Ubisoft avait loué le Grand Salon du musée des Armées, une salle magnifique où trône un immense portrait du Roi Soleil, décorée de centaines de dorures, d'armures et d'épées aux murs, avec vue sur la place des Invalides...



Infos

Genre : Office du tourisme à gauche en sortant de la gare
Développeur : Ubisoft Montréal et à peu près tous les autres studios d'Ubi
Éditeur : Ubisoft
Sortie prévue : 13 novembre 2014

Le cadre pittoresque trahissait peut-être un léger manque de compréhension de la part d'Ubisoft de ce qu'est leur jeu. Dans *Unity,* on se balade certes par moments dans les monuments historiques de Paris, mais ça n'est pas vraiment cette ville bien propre, avec ses pierres bien blanches et ses grands jardins, qu'on visite le plus. Le Paris où l'on évolue, c'est plutôt celui bien crado où la foule demande du sang, celui des exécutions en place publique avec des condamnés qui font bien sagement la queue devant la guillotine, celui des gargotes crasseuses, celui des cadavres dans les ruelles, des bâtiments à moitié pourris, de la Cour des miracles et des meutes de gueux qui cherchent des excuses pour se mettre sur la gueule. Et ce Paris-là est fichtrement bien retranscrit.

Quand on arrive en ville. En jouant à *AC Unity,* c'est la première chose qui marque : après quelques épisodes aux villes décevantes, Ubi propose à nouveau un terrain de jeu grand, beau, varié et rempli d'opportunités. Le Paris de la Révolution française que propose *Unity* n'est pas gigantesque (la diagonale fait un peu moins de 2 kilomètres), mais la ville est dense, remplie de monde, de bâtisses aux formes irrégulières (et à l'intérieur régulièrement ouvert) qui occupent presque tout le terrain, de rues étroites et surtout une tonne d'activités. Le joueur a de quoi faire à tous les coins de rue, et même entre chaque coin de rue. Missions, mystères, énigmes, coffres, enquêtes, assassinats, rénovation des quartiers… on en trouve partout et pour tous les goûts. Ubi a même intégré des énigmes avec des glyphes planqués aux quatre coins de la ville qui rappellent un peu celles d'*AC2*. Autre récupération : la villa des assassins, qui possède maintenant des antennes dans chaque quartier de Paname.

Gantelets de la couronne britannique : +22 en infiltration. Paris n'est donc pas immense, mais parcourir la ville prend du temps : il faut se dépêtrer de la foule, prendre de la hauteur et profiter de toits où, pour une fois, les gardes se font rares. Les développeurs ne s'en cachent pas : ils veulent redonner à l'assassin sa position de chasseur regardant ses proies de loin. Une bonne partie du gameplay a du coup été revue par endroits : le parkour se voit désormais fluidifié, en montée comme en descente. C'est

Incroyable mais peut-être vrai : tous les Assassin's Creed *ont eu droit à un screenshot officiel semblable à celui-ci. C'est sans doute dans le contrat.*

agréable, mais ne vous attendez pas à voir disparaître les vieux bugs de la série : vous vous mangerez toujours maints murs ou resterez coincé à cinquante centimètres du sol. De nouveaux mouvements sont aussi proposés, pas forcément accessibles dès le départ. Arno (c'est le héros) commence l'aventure en assassin débutant et doit débloquer ses skills au fur et à mesure de l'histoire. Surtout, il peut en acheter, pour spécialiser son personnage dans l'un ou l'autre domaine. La roulade pour amortir un gros saut est par exemple une compétence à débloquer, et sauter un peu à l'aveugle (comme dans les anciens jeux de la série) sans la maîtriser mènera droit à une mort et à un beau temps de chargement. Tant qu'à faire, Ubi est allé

Et pendant ce temps, sur les vieilles consoles...

Le même jour qu'*Unity,* Ubi sortira *Assassin's Creed Rogue,* pour l'instant réservé à la Xbox 360 et la PS3. Développé par la filiale bulgare d'Ubisoft (comme *AC Liberation), Rogue* vous met dans la peau d'un templier chasseur d'assassins. Surtout, c'est un peu le monstre de Frankenstein d'Ubisoft : sur une base de *Black Flag* (dont il reprend l'interface et le monde ouvert maritime), Ubi a collé le New York d'*Assassin's Creed 3,* la rénovation de quartiers façon *Brotherhood* et la mécanique (et l'interface) du chasseur chassé qu'on trouvait dans le multi de la série depuis des années. Comme *Unity, Rogue* ne propose d'ailleurs pas de multi compétitif et se contente de faire du vieux avec du vieux. Non pas qu'il soit mauvais ; après avoir passé quelques heures sur une version preview, *Rogue* semble proposer une bonne synthèse des précédents jeux de la série, à réserver du coup plutôt à ceux qui les ont évités. En décalque d'*Unity,* en revanche, *Rogue* se montre terrifiant, proposant une ville quasi vide (et peuplée aux trois quarts de gardes), un gameplay rigide, un héros balourd, etc.

Pour quelques assassins de plus...

En grand habitué et assumant complètement, Ubi a annoncé dès septembre l'ensemble des DLC à venir pour *Assassin's Creed Unity.* Au programme : quelques missions supplémentaires à Paris (vraisemblablement les bonus de précommande), une nouvelle mini-campagne solo à Saint-Denis, où la basilique a été modélisée mais, curieusement, pas le Stade de France, et enfin un nouveau jeu complètement différent, *Assassin's Creed Chronicles : China.* Développé par le studio britannique Climax, ce jeu d'action/plateforme vu de côté se déroulera donc dans l'Empire du milieu et rappelle par ses premières images les vieux *Prince of Persia.* Il débarquera courant 2015, tout comme un autre épisode également : *Assassin's Creed Identity,* un Free-to-Play pour iOS et Android reprenant la période et une partie du gameplay d'*AC2*. Oui, au total quatre *Assassin's Creed* sont prévus prochainement.

jusqu'au bout de sa logique : l'équipement aussi a désormais des stats et vous devrez acheter de nouvelles capuches (et autres gantelets, armures, etc.) pour augmenter votre santé ou améliorer votre capacité d'infiltration.

Tom Clancy's Splinter Cell : Unity. Et l'infiltration, c'est important. Ubisoft s'est en effet souvenu que le jeu s'appelait *Assassin's Creed* et pas *Beat'em all Simulator 2015.* L'éditeur a voulu donner plus d'importance à l'infiltration, en proposant à la fois un mode "stealth" assez basique (vous pouvez vous accroupir ou vous mettre à couvert, les ennemis ne retiendront que votre dernière position connue) et des combats plus durs, de façon à ce que les joueurs ne les considèrent plus comme la solution par défaut. Bon enfin, ça c'est l'intention : dans la version preview, bourriner le bouton d'attaque permettait de buter assez facilement des groupes de 3 ou 4 ennemis et tant que ceux-ci mouraient assez rapidement, l'alarme n'était pas donnée ; c'est ma vision de l'infiltration et je la partage. La bonne nouvelle en revanche, c'est qu'*Unity* propose un retour à des missions plus ouvertes et moins scriptées, comme dans le tout premier épisode d'*AC*, avec des zones proposant une mission à remplir, mais où vous êtes libre d'agir comme bon vous semble pour parvenir à vos fins. Ubi appelle cela une "black box", et voilà peut-être la meilleure chose qui pouvait arriver à la série. Toutes les missions de ma version preview me laissaient le choix d'opérer à ma façon : adieu (du moins j'espère) les missions idiotes et frustrantes d'escorte, de filature ou d'écoute, place à davantage de planification.

Hitman : Unity. Pour tuer un malandrin dans Notre-Dame de Paris, par exemple, je pouvais passer par la porte principale bien gardée, ou voler un trousseau de clés et l'amener à l'abbé coincé dehors, ou bien trouver une porte secrète ou encore une des six ou sept autres possibilités que je n'ai pas réussi à découvrir. À l'intérieur, rebelote : vous pouvez y aller franco et tailler dans le gras, ou commencer par saboter la cloche d'alarme (une des rares mécaniques récupérées de *Black Flag),* éliminer les gardes postés en hauteur, préparer une issue de secours au cas où, puis attirer votre cible dans un confessionnal pour la poignarder au calme. Idem pour la prison du Temple, où je devais récupérer un calepin en coop' : le jeu ne vous impose pas de chemin par défaut et s'adapte à vos choix. Ce changement de rythme est plus que bienvenu, même si je ne suis pas encore entièrement convaincu par le côté très artificiel du nouveau système d'infiltration, qui met surtout en avant l'incroyable bêtise de l'IA. En la matière, la série ne semble pas vraiment avoir progressé. D'un côté ce n'est pas plus mal – si vous ratez votre tentative d'infiltration, il est possible de s'en tirer malgré tout –, d'un autre côté, ça diminue l'intérêt de préparer calmement ses actions, quand une attaque frontale marche aussi bien.

Thief : Unity. L'autre grosse nouveauté d'*Unity,* c'est donc le coopératif, qui remplace complètement le mode multijoueur compétitif des précédents épisodes : le jeu propose une petite douzaine de missions pour deux joueurs et sept ou huit pour

Séquence émotion quand j'ai redécouvert mon ter-ter 220 ans plus tôt.

INTERVIEW

Trois questions à **Vincent Pontbriand,** producteur chez Ubisoft Montréal

Pas de véhicules ou de bateaux cette fois ?
Non, il fallait choisir nos batailles. On considère *Unity* un peu comme un reboot, on a remis à plat notre technologie et nos outils pour limiter l'inflation de la taille des équipes : les visuels demandent dix fois plus de travail, mais on n'a pas une équipe dix fois plus grosse. Et puis dès le début, j'avais dit qu'on ne pouvait pas faire aussi grand qu'*AC3*, avec ses bateaux, sa chasse, son craft... C'était trop.

Vous avez aussi laissé tomber les missions scriptées ?
Unity est beaucoup moins scripté, plus ouvert, plus chaotique. On a toujours voulu faire ça dans la série, c'est juste que... Je ne dirais pas qu'on s'est égarés à un moment, mais c'était plus facile d'ajouter sur l'existant que de remettre en question ses fondamentaux, et comme ça demande du temps on n'avait jamais le bon timing avant *Unity*.

Il y a encore des microtransactions ?
Oui, mais ce sont des accélérateurs, pour les paresseux qui veulent progresser plus vite. Il n'y a pas de pay-to-win ou d'exclusivité liée aux microtransactions, seulement la possibilité d'acheter plus vite des armes ou des compétences.

quatre joueurs ; les premières sont scénarisées et proposent des checkpoints, tandis que les secondes sont des cambriolages où le décès de l'un des quatre participants renvoie tout le monde au début. La particularité des cambrioles : la quantité de butin que vous récupérez dépend de votre discrétion et le placement de tous les ennemis, butins et entrées est déterminé au hasard à chaque nouvelle partie. Rien d'incroyable, mais le coop' promet quelques parties sympathiques et demandera une bonne synchronisation entre les joueurs. Comme c'est la mode en ce moment, la progression des personnages entre solo et coop' se voit unifiée : si vous passez votre temps en mode coopératif avant d'avancer l'histoire, vous disposerez de pas mal d'argent pour vous aider. Certaines des compétences (celles qui coûtent le plus cher) ne semblent aussi servir qu'en coop' et permettent de spécialiser un peu son personnage : vous pouvez ainsi acheter un pouvoir de guérison (qui soignera les alliés à proximité), un autre pour partager votre "vision d'aigle" (le mode permettant de repérer les ennemis) à tous les joueurs, etc. Si se séparer permet de couvrir davantage de terrain, rester groupés présente du coup aussi bien des avantages. Notez enfin que toutes les missions coop' existent aussi en solo, si vous n'avez pas d'amis ou que vous aimez les défis ; la difficulté restera prévue pour 2 ou 4 joueurs.

Parkour pour l'échafaud. *Assassin's Creed Unity* n'est probablement pas la *révolution* vendue par Ubi depuis l'E3 et ressemble tout de même, malgré ses nouveautés, beaucoup aux précédents. Cela dit, le retour à une grande ville, à des missions non scriptées et à un gameplay plus simple (adieu les véhicules, la chasse et le craft) donnent envie d'y replonger, d'autant que le Paris surpeuplé de la fin du XVIIIe siècle mérite le détour ; après mes quatre heures pad Xbox One en main, j'aurais bien aimé continuer à flâner sur les toits de la ville tout en préparant mon prochain coup. Ma plus grosse inquiétude vient en fait surtout de l'état du jeu à sa sortie : lors ce ces quelques heures, justement, le jeu ne manquait pas de bugs (sonores, graphiques ou de gameplay) et s'est permis une poignée de crashs. Ce sera sans doute corrigé d'ici mi-novembre, mais si près de la sortie, ça ne s'annonce guère rassurant.

Netsabes

The Long Dark

Vous avez dit blizzard ?

Le joueur de jeu vidéo est un être complètement irrationnel et potentiellement impossible à cerner par ses contemporains. Regardez ce spécimen : devant la possibilité de devenir un soldat quasi immortel capable de descendre des hélicoptères de combat à l'arme de poing et lever l'étendard de la démocratie jusqu'aux confins du monde pseudo-civilisé, il hausse les épaules et lâche un "*mouais*" pas convaincu...

Infos

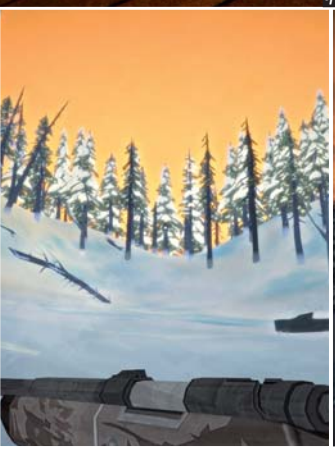
Genre : Survie en milieu réfrigéré
Développeur/ Éditeur : Hinterland (Canada)
Sortie prévue : N. C. (disponible en accès anticipé sur Steam pour environ 20 euros)

Alors que ce même joueur, à qui j'explique que je viens de me fouler la cheville à force de marcher avec mon sac à dos trop lourd, qu'en plus je peine à retrouver le chemin de mon refuge dans la tempête de neige et que je risque bien de crever, comme une merde, d'une intoxication alimentaire provoquée par un steak de loup cru imprudemment ingérée, ce même joueur assiste à ma navrante agonie avec des étoiles dans les yeux en criant : "*Putain mais c'est génial !*"

Après le jour d'encore après. Au moins, le jour de l'anniversaire de mon estimé camarade Louis-Ferdinand Sébum, je sais qu'une copie de *The Long Dark* sera plus indiquée que le dernier *Call of Duty*. Ce jeu de survie en milieu vachement hostile et enneigé est l'œuvre d'un jeune mais expérimenté studio (voir encadré). La Terre a subi un désastre géomagnétique ayant eu pour conséquence la mise hors service des appareils électriques et la chute drastique de la température. Pour faire simple, vous pouvez vous imaginer coincé dans le Grand Nord canadien au XVIIIe siècle, ça revient à peu près au même. L'alpha du jeu, disponible en Early Access sur Steam, ne propose pour le moment que le mode bac à sable et une première carte, sur laquelle il s'agira de repousser le plus longtemps l'inévitable. À savoir la mort. De faim, de soif, de froid, de maladie ou dévoré par les loups, il y a le choix et, figure imposée oblige, elle est permanente.

Cheminée simulator. Comme pour contraster avec sa direction artistique – d'une élégance et d'une sobriété admirables, si vous voulez mon avis, et même si vous ne le voulez pas, c'est trop tard –, *The Long Dark* se veut hardcore dans ses mécanismes de survie. Les différentes pièces de vêtement protègent plus ou moins bien du froid et du vent, dont la force variable peut encore faire baisser la température ressentie. Côté nourriture, chaque aliment possède son propre apport calorique, ses capacités de conservation (vive les boîtes de conserve, mais à condition de choper l'ouvre-boîte) tandis que les efforts (marche, course, collecte de bois, poids du sac à dos, même le sommeil) puiseront dans les réserves de notre randonneur de l'extrême. D'ailleurs, histoire de vous prouver qu'on ne rigole pas, dans *The Long Dark* on ne fait pas de feu, non, c'est trop vulgaire. On choisit dans un menu une amorce, genre papier

Une flambée dans le poêle, la neige qui tombe à gros flocons et le vent qui hurle dehors... Comme une envie soudaine d'un bon chocolat chaud...



journal, un allumeur (allumettes, qui ne sont pas infinies, loupe s'il y a du soleil, ou autre) et le type de bois sachant que là où certains prennent plus facilement, d'autres brûlent plus longtemps. Et tout cela donne un pourcentage de chance de voir le feu tenir, qui augmente avec une discrète, mais utile, composante d'expérience.

Le loup est un loup pour l'homme.

Finalement, le vrai challenge de la survie dans le jeu de Hintergame est la gestion du temps : s'en procurer en satisfaisant ses besoins corporels, fatigue comprise, et l'utiliser de manière optimale : chercher du bois mort pour les feux à venir, explorer la carte et faire le plein d'objets utiles dans les quelques bâtiments qui s'y trouvent, réparer ses outils ou rapiécer les vêtements pour les rendre plus isolants, chasser le cerf une fois qu'on a la chance de mettre la main sur le fusil et une poignée de cartouches... C'est pas mal, assez complet et on attend de voir ce que le vrai craft, pas encore implémenté, aura à proposer... Mais ce n'est pas ce qu'on retient de *The Long Dark*. Non, ce qu'on retient, c'est ce sentiment de désespoir quand le blizzard se lève, limitant la vision à quelques mètres et que l'on constate, en croisant ses propres traces de pas, que l'on a tourné en rond. Cette ambiance sonore à la fois magnifique et oppressante – jouez-y au casque, frissons garantis même s'il fait 28° C dans la pièce. Ce sentiment de soulagement quand notre personnage grelottant distingue, dans une brume épaisse, les contours d'un abri de fortune. Ou encore cette boule au ventre quand, surpris par la nuit, on tente de rallier notre camp de base à la lueur d'une lampe à pétrole tandis que les hurlements de loups semblent se rapprocher... Bref : le genre de choses qui laissent penser que les développeurs ont fait mouche.

Glaçon boucher. La vraie question est : cette magie durera-t-elle longtemps ? La carte actuelle se révèle finalement assez petite et en moins de cinq heures, on a tôt fait de se l'approprier. On espère donc que la seconde, pas encore disponible, sera plus propice à l'exploration que ce "lac mystérieux" un peu engoncé dans sa barrière rocheuse infranchissable. Quant au futur mode histoire qui nous collera, nous dit-on, dans les moon-boots d'un héros confronté à d'autres survivants et à de nombreux choix moraux, on croise les doigts pour qu'il apporte une dimension supplémentaire à ces hypnotiques randonnées hivernales. J'aimerais vous dire qu'en l'état, *The Long Dark* est déjà très complet, mais entre ses équilibrages nécessaires – notre survivant doit ingurgiter plusieurs kilos de bidoche par jour pour ne pas s'effondrer, on dirait moi pendant mon adolescence ou Omar Boulon à l'âge adulte – et son interface plus que perfectible, je préfère vous dire qu'il n'est "que" prometteur.

Guy Moquette

Mais c'est qui ces gens-là ?

The Long Dark a beau être le premier jeu du studio Hinterland, les personnes qui se cachent derrière sont tout sauf des novices. Ce sont même des "vétérans", comme on dit quand on évite pudiquement d'évoquer leurs âges avancés, parmi lesquels on trouve Raphael Van Lierop (ancien de Relic, avec *Warhammer 40 000 : Dawn of War*, *Company of Heroes* sur son CV), Alan Lawrance (ex-Volition, avec les *Saints Row* dans le pedigree), l'écrivaine Marianne Krawczyk (*Far Cry 3*, *God of War 2*, *L.A. Noire* ou le sound designer David Chan (ancien de Bioware, qui a travaillé sur *Baldur's Gate 2*, *Knights of the Old Republic*, *Mass Effect*...). Tous ont décidé de se mettre "en marge de l'industrie mainstream" afin de s'essayer à des projets plus confidentiels, personnels et expérimentaux.

L'après-BioShock chez trois indés

La fin d'Irrational Games (auteur de la série des *BioShock*) en début d'année a engendré toute une famille de nouveaux studios indépendants. Trois d'entre eux ont profité de la rentrée pour montrer leurs créations. Sans surprise, tout ça est à la fois bien joli et très bizarre.

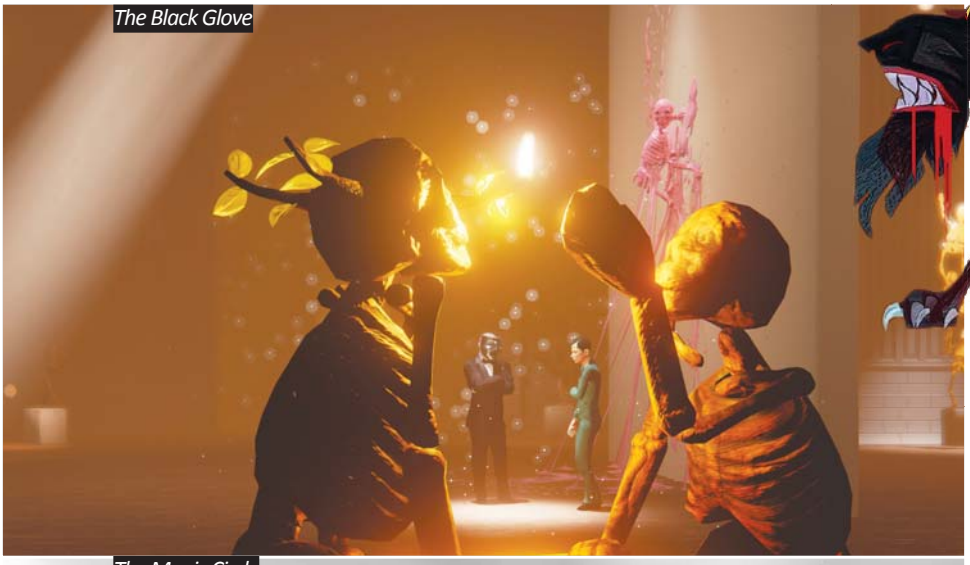
The Flame in the Flood

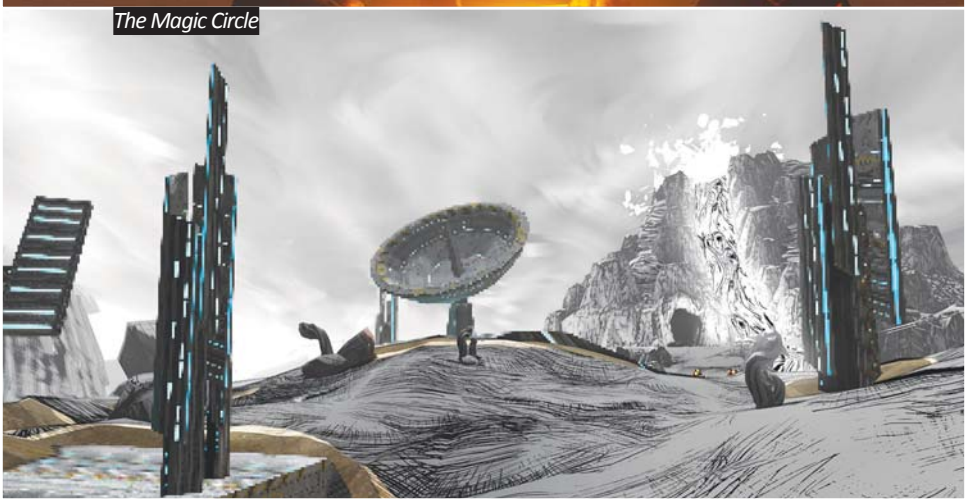
The Flame in the Flood

Fondé pratiquement le jour de la grande purge d'Irrational Games en février, The Molasses Flood est un nouveau tout petit studio à Boston, comptant seulement six employés. Parmi eux, Forrest Dowling, lead level designer sur *BioShock Infinite* et (c'est moins glorieux) précédemment designer sur *Homefront*, mais surtout Scott Sinclair, directeur artistique de *BioShock* et d'*Infinite*. Rapture, Columbia, c'est en grande partie à lui qu'on les doit. Autant dire que le premier projet du studio attirait notre curiosité.

Mon petit navire. Ce premier projet, c'est *The Flame in the Flood*, actuellement sur Kickstarter, où il a dépassé son objectif (150 000 dollars) en quelques jours. Le concept (librement inspiré du film *Les Bêtes du Sud sauvage*) : les États-Unis d'Amérique ont été dévastés par des inondations, transformant les paysages en rivières, rapides et îles. Vous dirigez Scout, une jeune fille qui tente de survivre sur son radeau bricolé de toutes parts, accompagnée seulement de son chien un peu vieillissant. Et la survie, ce n'est pas facile : pas question de se fabriquer une petite base pépère remplie de pièges, dans *The Flame in the Flood* vous devez être continuellement en mouvement, à naviguer sur les rapides pour atteindre des îles générées de façon procédurale, puis les explorer pour récupérer du matériel ou de la nourriture et surtout pour trouver un abri avant la pluie. La pluie, ça mouille, c'est bien connu, mais dans ce monde un peu humide, ça colle aussi une bonne grosse crève, qui, si elle n'est pas soignée à temps, signifie la mort de Scout et un retour à la case départ. Idem si vous tombez à l'eau, d'ailleurs : *The Flame in the Flood* semble être sans pitié, pour vous forcer à assimiler ses mécaniques.

Scout, toujours prête. Les trois principales sont l'exploration, le crafting et l'infiltration. L'exploration vous permet donc de récupérer des objets ou de quoi se nourrir, mais aussi de rencontrer parfois d'autres survivants, qui pourront vous donner de temps à autre des missions. Le crafting rappelle les puzzles des vieux Point & Click par son inventivité : faites brûler une plante toxique dans un bocal pour avoir une grenade à gaz, par exemple. Si vous manquez d'imagination, *The Molasses Flood* promet que des guides de crafting se trouveront un peu partout dans le monde. L'infiltration, enfin, devrait vous permettre d'éviter les prédateurs (seuls des loups ont pour l'instant été montrés). Les trois mécaniques peuvent aussi se combiner : vous pouvez attirer des loups avec un lapin pris dans un piège que vous avez crafté, ou leur donner de la bouffe empoisonnée pour libérer le passage. Le tout dans un seul but : vous permettre de garder Scout vivante, au sec et relativement bien nourrie. Et si vous mourez, tant pis, vous ferez mieux la prochaine fois. Porté par une direction artistique sublime, avec peu de polygones mais des éclairages subtils et bien placés, le jeu est officiellement prévu pour juillet 2015, ce qui semble peut-être un peu optimiste : les développeurs admettent eux-mêmes n'en être qu'au tout début de leur travail.


The Black Glove


The Magic Circle

The Black Glove

En cours de financement sur Kickstarter, où, à l'heure où j'écris ces lignes, il est en train de se planter (avec moins de 20 % financés à 18 jours de la fin), *The Black Glove* est le premier jeu de Day for Night, une petite équipe hébergeant une grosse dizaine de rescapés d'Irrational, dont le scénariste de *BioShock Infinite* et pas mal de graphistes. Et ça se voit : *The Black Glove* se déroule dans l'Equinox, un théâtre Art-Déco des années 20, avec une ambiance, des voix et des éclairages qui rappellent pas mal les productions Irrational. Le but, cependant, est bien différent. Ici, pas de monde à sauver ou de mystère à élucider, pas d'ennemis à flinguer : vous êtes commissaire d'expo et votre but est d'améliorer les œuvres présentées par vos trois artistes. Comment ? En allant modifier leur passé ? OK, mais comment ? En jouant (et en déchirant tout) à des jeux d'une borne d'arcade dans la cave du théâtre, vous débloquez le "Black Glove" du titre, qui vous permet d'altérer le message, le type d'œuvre ou la muse d'un artiste. Oui, c'est un peu bizarre. *Day for Night* promet des dizaines de possibilités pour chacun des trois artistes (un cinéaste, un chanteur et une plasticienne), mais n'a pour le moment montré qu'un seul petit jeu d'arcade, plus basique qu'un *Pac-Man*. Si par miracle le jeu arrive à se financer, les développeurs annoncent une sortie pour octobre 2015 sur PC. En l'état, le projet semble tout de même bien trop étrange et imprécis pour nous donner une idée précise de sa version finale.

The Magic Circle

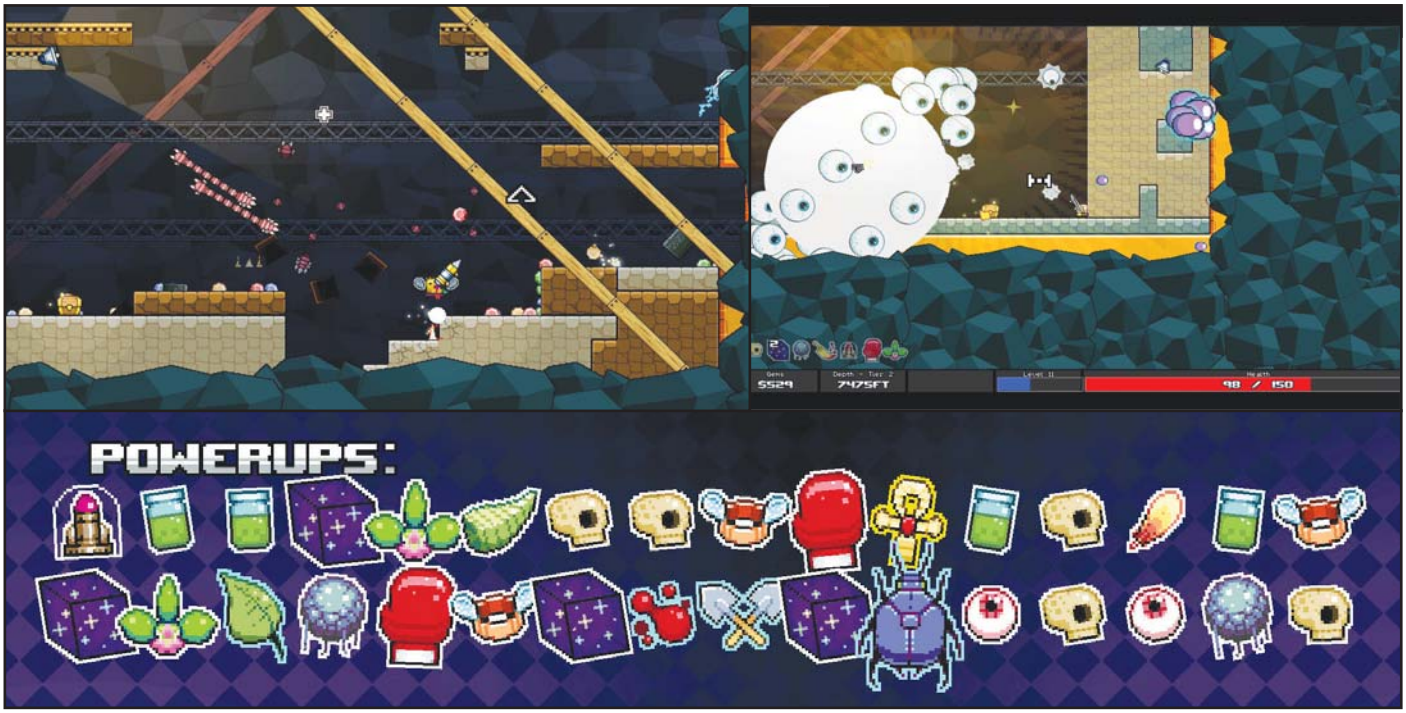
Développé par une petite troupe menée par Jordan Thomas (l'un des designers du gameplay des trois *BioShock*), *The Magic Circle* vous met dans la peau du personnage principal d'un jeu en cours de développement depuis des dizaines d'années. Blasé par cet état de fait, vous décidez de vous libérer et de mettre le dawa dans le vaporware : grâce à votre pouvoir magique, vous pouvez hacker certains objets et personnages ou ennemis, modifiant ainsi leurs données. Vous pouvez ainsi transformer des adversaires en alliés, voler la propriété "ignifugé" à un rocher pour la refiler à vos alliés, ou ordonner aux adversaires de se tuer entre eux. Vous l'aurez compris, *The Magic Circle*, même en vue subjective, n'est pas un jeu de combat, mais un grand puzzle où vous devez progresser un peu comme vous voulez. En explorant le monde, fait de bric et de broc, plein de textures manquantes et de glitchs, vous tomberez même sur des zones abandonnées, par exemple une station spatiale avec gameplay et graphiques façon *System Shock 2* (l'une des références de la série *BioShock*). Ces petites balades sont l'occasion de récupérer de nouveaux comportements que vous pourrez ensuite appliquer au reste des objets, mais aussi d'entendre des discussions (et plus souvent des disputes) entre les développeurs fictifs du jeu, qui parlent de game design et de gameplay et ne tombent jamais d'accord. Un esprit mal tourné pourrait prendre *The Magic Circle* comme un commentaire sur le temps de développement et les nombreux niveaux abandonnés de *BioShock 1* et *Infinite*, mais Jordan Thomas assure que non, que ça parle du développement de jeux en général, pas forcément de son expérience personnelle. La coïncidence est tout de même bien curieuse. Sortie prévue l'an prochain sur Steam.

Netsabes

Cavern Kings

Just Creuse

Bon alors, qu'est-ce qu'on a là…
Jeu d'arcade à gros pixels développé grâce à Kickstarter : ✓
Niveaux générés aléatoirement : ✓
Vagues d'ennemis infinies à exploser avec amour : ✓
OK, c'est pour moi, je prends !



Infos
Genre : Shovel Night
Développeur / Éditeur : Vine (États-Unis)
Sortie prévue : 2015

Développé par Russel Rafferty et actuellement en Early Access, *Cavern Kings* est un jeu d'arcade se réclamant enfant illégitime de *Super Crate Box* (excellent jeu d'arcade de Vlambeer) et du récent *Risk of Rain*. Avouez qu'il y a pires parents pour commencer dans la vie. Au premier, il emprunte sa fureur explosive et son système d'armes aléatoires. À l'autre, son système d'upgrades à acheter en jeu pour cumuler des pouvoirs de plus en plus puissants et un nombre d'ennemis augmentant exponentiellement jusqu'à l'étouffement pur et simple du joueur. Une partie est généralement assez courte : on démarre avec une arme à feu et une autre de mêlée, permettant aussi de creuser. Pistolet à clous, lance-scies, fusil à TNT ou, pour le forage, des outils allant de la pelle au marteau-piqueur en passant par le poing cinétique lancé à grande vitesse. Ensuite, il s'agit de creuser le plus profond possible tout en se battant contre une avalanche de monstres jusqu'à la mort, abrupte et inévitable. Pourquoi creuser ? Tout simplement parce que d'énormes mâchoires de métal vous suivent, ne vous donnant que quelques minutes dans chaque "niveau" avant de tout ravager. À mesure que l'on tue des ennemis et que l'on explose des caisses disséminées un peu partout, il sera possible de gagner quelques sous pour les dépenser dans des coffres qui cracheront un item aléatoire. Précision accrue, chance d'empoisonner à chaque tir, batterie de missiles, augmentation de la vitesse… ces pouvoirs passifs rappellent clairement la manière dont on gagne en puissance dans *Risk of Rain*. On subit les upgrades plus qu'on ne les choisit et il faut composer avec ce qui nous est donné.

Pelle à tartes. S'enfoncer dans les profondeurs de *Cavern Kings*, c'est certes prendre une foule d'ennemis sur le crâne, mais aussi en découvrir de nouveaux. Plus on creuse, plus les monstres deviennent variés et puissants, et plus ils rapportent de sous. Dans le même ordre d'idées, les items gagneront en puissance au fil des strates déblayées. Ils seront d'ailleurs le meilleur moyen de déclencher des combos destructrices. Par exemple, un item permet de doubler son arme de mêlée quand les propriétés de cette dernière sont déjà bien buffées. Les combos sont aussi un moyen de débloquer de nouveaux personnages, ces derniers n'apparaissant généralement que quand vous obtenez certains items bien précis. Un peu comme dans *Nuclear Throne* (un autre jeu de Vlambeer, tiens), chaque perso possède son petit twist. Rex le dinosaure, par exemple, démarre avec une barre de vie réduite mais récupère un HP à chaque fois qu'il touche un ennemi. J'avais aussi prévu de mentionner quelques petits travers particulièrement agaçants comme les variantes de stages (on peut tomber sur des strates aquatiques ou enneigées changeant le maniement du héros de manière peu intéressante) ou des petits soucis de rythme (le héros est beaucoup trop lent et les premières strates un peu ennuyeuses), mais *Cavern Kings* m'a happé. Malgré tous les reproches que j'ai à lui faire, je le relance toujours, attendant en paix la destruction de mon canal carpien. Mais, comme toujours avec l'Early Access, je vous conseille d'attendre la sortie afin de voir si ses plus gros défauts ont été corrigés.

Pipomantis

SOLDES

AUTOMNE 2014

DU 29/10 AU 10/11/2014

www.materiel.net

INFORMATIQUE - TABLETTES - SMARTPHONES - IMAGE & SON - OBJETS CONNECTÉS

Soldes d'automne 2014 effectives du 29/10/2014 à 8h00 au 10/11/2014 inclus, sur une sélection de produits signalés et dans la limite des stocks disponibles, valable sur le site www.materiel.net.

Incroyable mais vrai : ceci n'est pas GTA.

Metrocide

Le professionnel

L'Amérique est un désert irradié. En son cœur, une ville maudite. 800 millions de personnes vivent sur les ruines de l'ancien monde et dans les mégastructures du nouveau. Méga-immeubles. Méga-autoroutes. Mega-City One. Des citoyens terrifiés dans les rues. Reste une force luttant pour l'ordre dans le chaos : les braves gens du Hall de Justice. Jurés. Exécuteurs. Juges. Et c'est moi qui les bute.

Infos

Genre: Hitman en 2D
Développeur / Éditeur : Flat Earth Games (Australie)
Sortie prévue : Early Access déjà disponible dans Steam pour 7 €, sortie finale prévue en fin d'année pour le double

Dans *Metrocide*, qui vient de débarquer en Early Access sur Steam, vous jouez un tueur à gages, minuscule personnage à l'écran, dans une métropole futuriste sombre, glauque et pluvieuse. Mais vous jouez surtout un tueur à gages débutant : vous commencez avec un flingue complètement pourrave qui demande un temps de recharge monstrueux, et si vous faites ça en pleine rue, vous n'êtes pas un tueur à gages très discret. Mais avant d'aller buter une cible, il faut aller chercher un contrat. *Metrocide* ne laisse que peu de place à la subtilité : un radar vous indique où se trouve votre contact filant les contrats, et une fois que vous en avez choisi un, où se trouve précisément votre cible. La difficulté n'est donc pas de trouver sa victime (les rues sont de toute façon assez peu peuplées), mais de réussir à la tuer le plus discrètement possible. Vous pouvez être remarqué par d'autres témoins, des caméras de surveillance et même des drones de police qui survolent inlassablement la ville. Même sortir votre flingue devant une caméra fera de vous un suspect. Puisque vous ne pouvez pas attirer votre cible ou influencer d'aucune manière son trajet, il faut la devancer et trouver un petit coin pépère d'où vous pourrez tirer sans trop vous faire remarquer. Une fois le corps par terre, vous pouvez aller le looter rapidement (avant que des drones de police ne le remarquent et n'appellent la police scientifique) ou l'emporter pour aller le planquer dans les égouts.

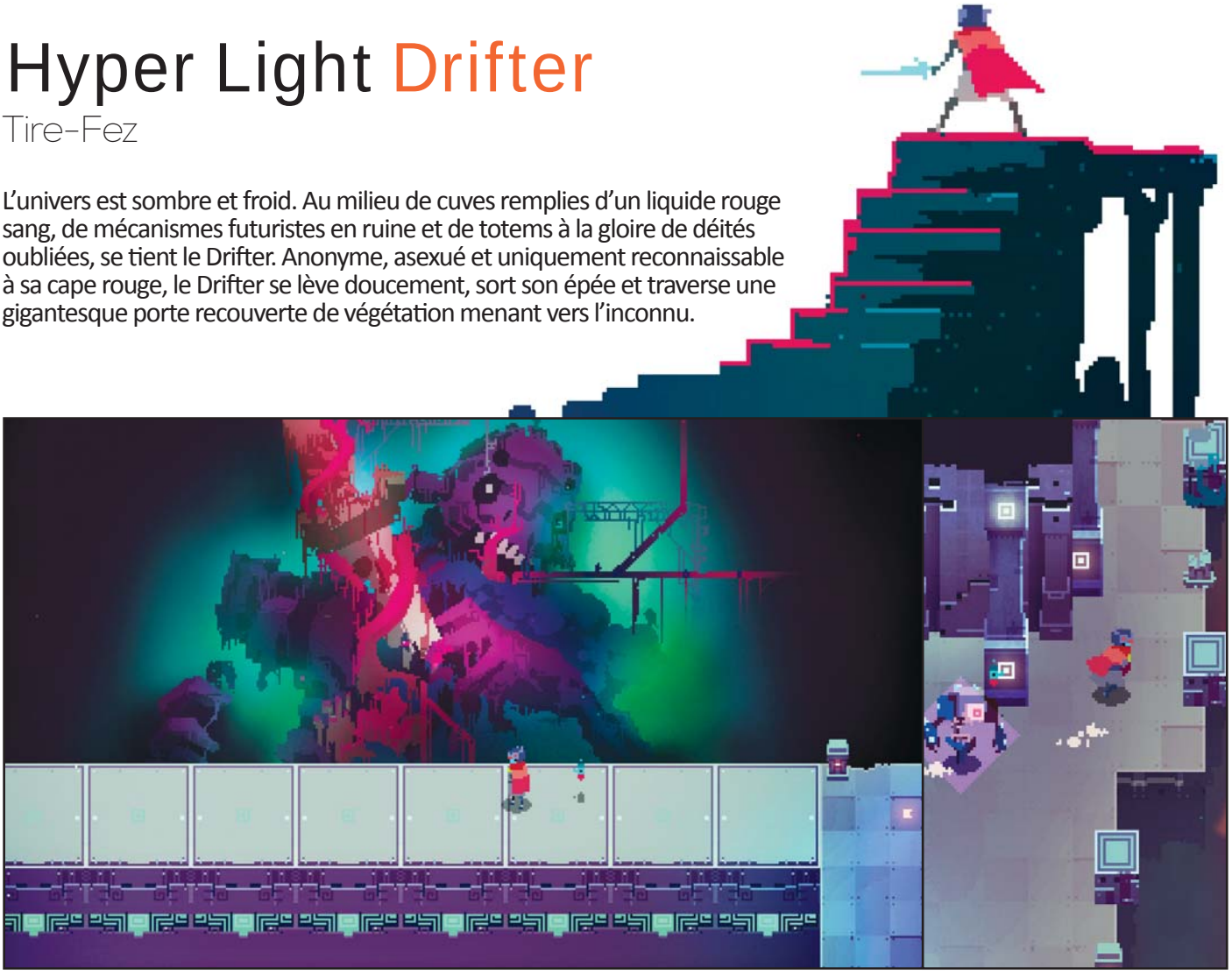
Le roi Léon. Une fois votre crime commis en toute impunité, vous pouvez passer au suivant. Et… c'est à peu près tout. C'est d'ailleurs le principal souci de *Metrocide* : si le jeu est atrocement difficile au début, le temps d'apprendre à remarquer caméras, drones et surtout témoins (certains se révélent être de véritables justiciers des temps modernes, qui n'hésiteront pas à vous abattre), une fois que vous avez pris le coup, vous pouvez enchaîner les assassinats à toute vitesse. Et pas la peine de vous limiter aux contrats, d'ailleurs : chaque piéton est un cadavre en puissance et le contenu de son porte-monnaie ira s'ajouter à votre fortune personnelle. Laquelle permet d'acheter de nouvelles armes plus efficaces (et plus silencieuses), un EMP anti-drones et surtout des explosifs, l'arme ultime à poser sur le chemin des cibles qui pourraient connaître votre visage. *Metrocide* augmente la difficulté en proposant trois villes différentes, chacune plus dure que la précédente, et différents modes plus arcade, mais en l'état le jeu semble tout de même équilibré n'importe comment. C'est d'ailleurs la principale raison avancée pour l'Early Access par les développeurs : mieux équilibrer le jeu, avant une sortie en fin d'année. Si au passage ils pouvaient aussi corriger le milliard de bugs qu'on trouve dans *Metrocide* et y rajouter un peu de contenu, ce ne serait pas plus mal, surtout qu'ils comptent doubler le prix de vente actuel au moment de la sortie.

Netsabes

Hyper Light Drifter

Tire-Fez

L'univers est sombre et froid. Au milieu de cuves remplies d'un liquide rouge sang, de mécanismes futuristes en ruine et de totems à la gloire de déités oubliées, se tient le Drifter. Anonyme, asexué et uniquement reconnaissable à sa cape rouge, le Drifter se lève doucement, sort son épée et traverse une gigantesque porte recouverte de végétation menant vers l'inconnu.



Infos
Genre : Action-RPG
Développeur / Éditeur : Heart Machine (États-Unis)
Sortie prévue : 2015

Hyper Light Drifter fait partie de cette longue liste de jeux indépendants financés bien au-delà de leurs prétentions sur Kickstarter. Ayant récolté près de 650 000 $ au lieu des 27 000 demandés, Alex Preston (fondateur de Heart Machine) peut sereinement travailler sur son hommage aux action-RPG des années 90. Car le titre se réclame fier successeur des *Zelda 3*, *Secret of Mana* et autre *Diablo 2*. On y incarne donc le Drifter, ce personnage mystérieux et apparemment dénué d'origine, jeté dans un univers inexploré et passablement hostile où il cherche un moyen de soigner une terrible maladie qui le ronge. Rappelant la philosophie de titres comme *Fez* (ou, d'une certaine manière, la série des *Souls*), *Hyper Light Drifter* ne s'embarrasse pas d'un didacticiel ou d'une longue cinématique d'intro pour vous expliquer où vous êtes et ce que vous devez faire. Il se contente de vous mettre face à son protagoniste et attend que vous ne commenciez à explorer. L'exploration, c'est l'un des maîtres-mots du jeu, qui laisse au joueur le champ libre pour tout fouiller et ainsi récolter des cubes permettant d'avancer dans l'aventure (quand je vous disais qu'il s'inspire de *Fez*). Passages secrets, recoins cachés, trompe-l'œil ici et là… le level design encourage clairement à fouiner partout, quitte parfois – dans cette version preview – à tomber sur des petits bugs faisant sortir le Drifter de l'aire de jeu.

Hypermarcheur. Mais n'oubliez pas, il y a quelques lignes à peine je parlais d'un univers inexploré, mais également hostile. Et au-delà du petit plaisir touristique que l'on peut prendre à arpenter les superbes décors du jeu, il va falloir s'y bastonner sévère. Et pour se défendre face aux hordes des monstres plus ou moins effrayants que l'on croisera, l'arsenal est conséquent. L'arme de base du Drifter est une épée assez puissante ayant la possibilité de renvoyer les tirs adverses avec le bon timing. Mais elle montre très vite ses limites, notamment dans les niveaux criblés de trous ou contre des ennemis très puissants au corps à corps. C'est ici qu'interviennent les armes secondaires. Plus ou moins cachées dans le jeu, elles deviennent vite indispensables, même si le joueur ne peut en porter que deux à la fois. Dans cette preview, on peut déjà trouver un petit pistolet qui fait piou-piou, un fusil à pompe extrêmement puissant, un rail gun lent mais dévastateur et une grenade télécommandée bien pratique. Chacune de ces armes a bien sûr ses forces et ses faiblesses qui devront vite être assimilées, vu la brutalité de certains combats. Car les ennemis sont nombreux, variés, et apprendre leurs différents comportements et attaques pour pouvoir s'en sortir deviendra vital. Malgré une légère impression de parfois taper dans du beurre, les affrontements sont très réussis. Avec des adversaires finement conçus, une alternance entre de grandes arènes et des environnements un peu plus traîtres, des armes complémentaires et une petite esquive très utile, *Hyper Light Drifter* se joue aussi pour ses combats. Il s'agit donc bien d'un jeu avec des mécaniques et un gameplay propres, pas juste d'une simulation de balade dans un Miyazaki. Et ça s'annonce sacrément prometteur.

Pipomantis

Life is Feudal : Your Own

Les gueux sont faits

Ça vous excite de couper du bois pendant 4 heures d'affilée, puis d'aller piocher de la rocaille en espérant trouver une pépite de fer ? Vous aimez fouiller la terre de vos mains crasseuses à la recherche des racines et des baies, avant d'aller pioncer à moitié affamé dans une pauvre cahute pourrie perdue au fond de la forêt ? Alors vous êtes prêt pour *Life is Feudal*, le jeu de survie/construction le plus éreintant du moment. À côté, *Minecraft* ressemble à un camp de vacances.

Infos

Genre : Bac à sable / Survie médiévale en multijoueur
Développeur : Bitbox Ltd. (Russie)
Éditeur : N.C.
Sortie prévue : Dispo en Early Access sur Steam (30 €), version finale fin 2015

Le jeu de survie, c'est la grande mode. Vous avez la survie gentille avec *Minecraft*, la survie post-apo'/zombie avec *Rust*, la survie tropicale avec *The Forest*... Arrive la survie médiévale avec *Life is Feudal*, premier projet d'un studio russe totalement inconnu qui vient de lancer une phase d'Early Access plutôt remarquée sur Steam. Le principe : une île sauvage et persistante sur laquelle les joueurs – jusqu'à 64 par serveurs – débarquent afin d'utiliser la technologie du moyen-âge pour survivre, construire ensemble des chaumières ou se tabasser à la masse d'arme. Vous vous imaginez peut-être déjà ériger un château-fort gigantesque avec douves et tour de garde, régner sur un village d'agriculteurs joués par vos collègues de bureau, guerroyer contre un clan hostile d'adolescents allemands en période de vacances scolaires ? C'est possible. Du moins sur le papier.

Medieval ~~Total War~~ Koh Lanta. Comme tout bon jeu de survie, *Life is Feudal* vous balance sur la carte seul, comme un chien, sans la moindre ressource. Naturellement, c'est en cognant des arbres et en grattant la terre qu'on commence à découvrir le monde. En vue à la première ou à la troisième personne, le joueur se balade en sautillant dans une végétation dense mais pas follement variée. Le moteur 3D, Torque, est même un peu cracra, mais ça passe. Un clic droit déclenche un menu contextuel en rapport avec l'objet pointé par le viseur, c'est ainsi qu'on se fait un premier stock de branchages, de plantes, de baies sauvages, de champignons, de silex. Un très riche système de crafting permet d'obtenir rapidement le trousseau du petit Robinson : hache, pelle, pioche, scie... Jusque-là, c'est classique.

À coups de pelle. L'étape logique, dans un *Minecraft* ou un *Rust*, c'est généralement de construire un premier abri, un petit Home Sweet Home cosy pour déstresser. Dans *Life is Feudal*, c'est plus compliqué. D'abord, il y a toute une plâtrée de skills qui limitent les possibilités de départ. Hors de question de monter le moindre cabanon avant d'avoir acquis un tas de points de compétence en construction ou en préparation des matériaux. Ensuite, un système de terraforming très réaliste (mais bien prise de tête) oblige le joueur à aplanir le terrain à coups de pelle, mètre carré par mètre carré. La construction de la plus basique des cahutes est une épopée qui m'a pris des plombes. J'ai remué des tonnes de terre, j'ai creusé, j'ai coupé, j'ai ramassé, j'ai pelleté, j'ai fabriqué des planches, j'ai débité des billots de bois. Dans *Rust* ou *The Forest*, un débutant complet se fait son premier abri de jardin en une heure. Dans *Life is Feudal*, j'ai mis quatre fois ce temps-là (et 20 allers-retours dans l'ébauche de Wiki du jeu) pour arriver au même résultat. J'étais fier mais nerveusement épuisé.

Parce que non en fait, c'est un MMO. Le système de skills de *Life is Feudal* pousse rapidement aux bonnes

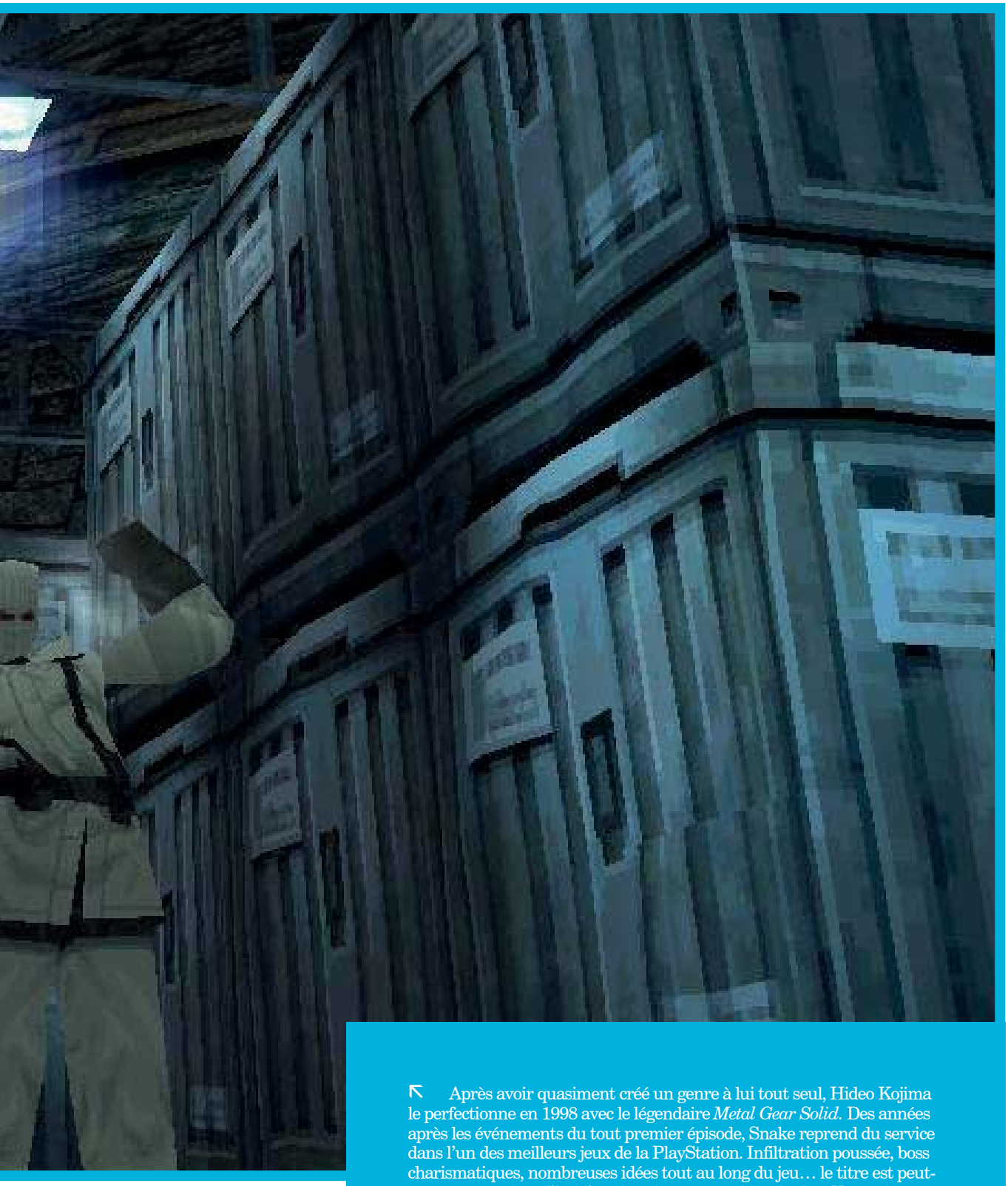
Vu le rythme du jeu (comptez environ 5 secondes pour ramasser une branche d'arbre), je n'ose même pas imaginer les heures qu'il doit falloir passer à casser de la caillasse pour construire ce genre de structure.

Le jeu utilise le moteur Torque 3D, développé par les anciens développeurs de Tribes. *On comprend assez rapidement pourquoi il est gratuit.*

vieilles séances de grinding. Si vous avez pour objectif de construire une statue à votre gloire ou une tour de garde en pierre, il faudra avant cela passer d'interminables sessions à tailler des rochers à la chaîne ou à construire des petits meubles sans intérêt. Cela rappelle le principe de progression d'un MMORPG, et c'est normal : *Life is Feudal : Your Own* est la base d'un futur MMO qui s'appellera *Life is Feudal : MMO*. Nous n'y jouerons plus sur des serveurs privés abritant une petite île de 9 km² comme aujourd'hui, mais dans un monde de 440 km² où s'ébroueront 10 000 joueurs simultanément – c'est en tout cas ce que clament les développeurs. Ils veulent faire un MMO "hardcore" avec des combats à l'arme blanche et à l'arc sans visée automatique, un système de propriété du terrain, des sièges de villes entre joueurs, du PvE et du PvP totalement libres... Certaines de ces fonctions devraient arriver sur la version actuelle du jeu, mais vu l'état de cet Early Access tout juste sorti du four, difficile de s'enthousiasmer. Pour l'instant, niveau gameplay, *Life is Feudal* n'est pas vraiment un concurrent de *World of Warcraft*, juste une sorte de *Rust* moyenâgeux en plus moche, en plus complexe et en plus bugué.

Niet camarade. Tout cela nous amène à l'inévitable question des sorties en Early Access : est-ce que ça vaut le coup de passer à la caisse dès maintenant ? Non. Pitié, arrêtons avec ces bêtises d'Early Access parachuté en catastrophe pour renflouer la trésorerie du développeur. En l'état actuel, le jeu ne vaut certainement pas les 30 euros demandés par les Russes, d'autant qu'il faudra repasser à la caisse pour la version MMO. L'interface est misérable, le jeu rame de manière inexpliquée, les temps de chargement sont interminables, il y a des bugs derrière chaque arbre... Gambader sur les serveurs donne l'occasion d'apercevoir une ou deux ébauches de villages médiévaux qu'un groupe de joueurs courageux a commencé à édifier, mais ne vous attendez pas à assister à des batailles épiques ou à visiter une réplique de Westeros. Alors on retourne remuer de la terre ou creuser un tunnel pour choper un peu de métal (quand ça ne bugue pas). L'expérience vire rapidement au travail forcé, surtout si vous jouez en loup solitaire. Il nous semble donc raisonnable d'attendre de voir ce que ces développeurs sont capables de faire avant de leur donner de l'argent. D'autant qu'il faut être très méfiant quand des petites équipes annoncent un MMO. Ce genre de produit, cela demande des dépenses d'infrastructure considérables, des frais de bande passante, un gros service client, une production de contenu importante... C'est le projet casse-gueule par excellence pour un studio indé.

ackboo



↖ Après avoir quasiment créé un genre à lui tout seul, Hideo Kojima le perfectionne en 1998 avec le légendaire *Metal Gear Solid*. Des années après les événements du tout premier épisode, Snake reprend du service dans l'un des meilleurs jeux de la PlayStation. Infiltration poussée, boss charismatiques, nombreuses idées tout au long du jeu… le titre est peut-être encore aujourd'hui l'un des plus mémorables de chez Konami.

Potins de chambre

Le saviez-vous ?

Mais qui en veut à Trion ? Je veux dire, au point de ne pas lâcher la grappe de l'éditeur en démultipliant les attaques DDOS et en laissant des têtes de chevaux dans son lit ? Cette fois, ce sont les serveurs de *Rift* qui en ont pris pour leur grade, avant que les forums officiels ne soient submergés par des messages inutiles qui continuent d'affluer, à l'heure où je couche ces mots en les bordant et en leur faisant un petit bisou. Oui, c'est le bronx et mon devoir de journaliste total m'a conduit dans les bas-fonds du Net, à la recherche de l'ultime réponse qui délivrera le lecteur adoré de cette interminable news. Or, après avoir connu les balles dans la peau et vu les enfants de la drogue, permettez-moi d'affirmer haut et fort que je n'en sais strictement rien. Non, vraiment, que dalle. C'est un foutu mystère mais au moins, vous savez que vous ne savez pas. Ce qui est tout aussi bien que de savoir qu'on sait ce qu'on sait.

Premiers cris

On va toucher le gros loot

Skyforge est le prochain MMORPG de la Team Allods. Ça, vous êtes probablement déjà au courant. Mais ce que vous ne savez certainement pas, c'est que chaque personnage joueur aura pour objectif de devenir un dieu. Mais attention, un dieu réaliste, hein. Du genre à pousser ses fidèles à "*instiller la peur dans le cœur de leurs ennemis et la crainte dans les âmes des citoyens mortels*". Parfait. Pour en arriver là, le joueur devra toutefois s'arroger les faveurs des populations locales qui érigeront "rapidement" une statue en son honneur. Puis, à force de sauvetages de mamies coincées dans les arbres et autres chatons que l'on aide à traverser... ouais, bon, à force de leveling, quoi, de plus en plus de monde vouera un culte à votre petite personne. L'intérêt ? Former tout un cheptel de PNJ qui progresseront aussi en niveaux et qui pourront exécuter de basses besognes afin de nous ramener des cadeaux. Ou plutôt, envoyer des sbires à la chasse aux loots pendant qu'on se fait masser en bouffant du raisin. J'ai hâte.

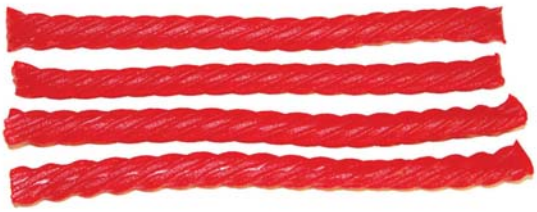
League of Legends

Le parrainage ? C'est un parrain.

Fut un temps où Riot avait besoin d'attirer du monde sur sa petite production artisanale nommée *League of Legends*. Pour cela, les développeurs ont mis en place un ingénieux système de parrainage, offrant des récompenses aux joueurs qui font venir des copains qui s'investissent dans le jeu. Bien sûr, tout ceci aura fini par dégénérer et beaucoup de monde utilise désormais des bots pour faire progresser des comptes secondaires jusqu'au niveau maximal, avant de les revendre en se mettant les cadeaux du "programme fidélité" dans les poches. Une période qui est en passe d'être révolue, Riot ayant collé son gros doigt tout gras sur le problème en hurlant "à mort !" et en limitant le nombre de filleuls à cinq par compte. Bon, je théâtralise un peu mais vous voyez l'idée.

World of Warcraft

En noir et blanc



Historiquement parlant, les États-Unis n'ont pas attendu les lavages en machine pour séparer les blancs des noirs. Or, que peut-il arriver de pire pour un développeur américain que d'être perçu, même trente secondes, comme un salopard de ségrégationniste qui réclame le retour des États Confédérés ? C'est précisément ce qui est tombé sur le nez de Blizzard, après qu'un patch a transformé les personnages noirs en "bons gros blancs bien d'chez nous". C'est en tout cas ce qu'un tas de forumeurs complotistes se sont évertués à expliquer. Rassurez-vous, le problème fut patché en quatrième vitesse, certains témoins racontant avant de mourir que la dose quotidienne de coups de fouets aurait été quintuplée pour maintenir la cadence chez les développeurs. En somme, tout va bien et non, Blizzard ne force pas ses employés à saluer le portrait du Général Lee chaque matin en chantant *I wish I was in Dixie*.

Eternal Crusade

Ce sera au point

Non, il n'y aura pas de loot sur *Eternal Crusade*, parce que les épées de force et les armures Terminator, ça ne se trouve pas sous les bottes d'un ork. Quoique. C'est en tout cas ce qu'affirme Behaviour Interactive dans une récente interview donnée à *2p.com*, expliquant que les actes des joueurs seront récompensés avec des "*jetons offerts par le haut commandement*", si possible en accomplissant des missions et en tuant les hérétiques d'en face. Autrement dit, les Space Marines, les Orks, les Eldars et les Marines du Chaos gagnent des bons points comme à l'école ? Chouette alors. Enfin, sur un autre registre, les développeurs envisagent la possibilité d'offrir des variantes liées au chapitre/clan du personnage. Par exemple, un Dark Angel pourrait disposer de quelques avantages que l'Ultramarine n'aura pas, et vice versa.

The Elder Scrolls Online

La pêche aux gros

Attention, là, on ne déconne plus. *The Elder Scrolls Online* fait savoir que certains joueurs ont reçu des mails frauduleux, expliquant que leur compte de jeu serait sur le point d'être désactivé. À moins bien sûr de cliquer gentiment sur le lien bizarre qui accompagne la missive virtuelle. Résultat, de nombreux crédules se sont retrouvés tout nus en se reconnectant, privés de toutes les jolies possessions accumulées au prix d'un dur labeur. Donc, quand on ne connaît pas, on ne touche pas. Et tant que nous y sommes, on vient de nous prévenir que des serpentins de réglisse rouge empoisonnés circuleraient en ce moment parmi nos lecteurs. Surtout, ne les touchez sous aucun prétexte. D'avance, merci.

Après un démarrage chaotique, *Pathfinder Online* est enfin entré en alpha. Pour l'heure, les "heureux élus" sont aux premières loges pour débusquer les bugs et les pendre sur la place publique.

Pareil pour *Camelot Unchained*, qui est aussi entré en pré-alpha mais avec un peu d'avance et surtout dans l'optique d'obtenir de premières impressions de ceux qui ont financé le jeu par Kickstarter. Les développeurs se disent "*très satisfaits*" de ce premier contact.

C'est fois-ci, c'est Matt Mocarski qui quitte son poste de Directeur Artistique chez Carbine, sans même dire au revoir. Toutefois, le studio signale que tout va bien en levant le pouce et en faisant un grand sourire qui laisse apparaître une bouche ensanglantée, puis explique que plein de bonnes choses arrivent pour *Wildstar*.

Turbine vient d'effectuer une nouvelle vague de licenciements, s'inscrivant "*dans le cadre d'un processus normal d'activité*", comme décrit par Warner Bros. Selon les rumeurs, 200 employés se seraient retrouvés sur le carreau.

Les joueurs qui ne se sont pas liquéfiés d'ennui avant d'atteindre le niveau 50 sur *ArcheAge* seront sans doute ravis d'apprendre que le troisième continent, dédié au PvP de guildes, ouvrira ses portes sur les serveurs occidentaux à compter du 4 novembre.

Plus vivant que jamais, *Final Fantasy XIV* annonce *Heavensward*, une première extension qui devrait voir le jour au printemps 2015. Au programme, une limite de niveaux repoussée à 60, plus de métiers, plus de races, plus de trucs et surtout, plus de machins.

L'antre du taxidermiste

Ouvrier le jour, Guerrier Ultime la nuit

Après sept années d'errances et autres secrets de polichinelle, Blizzard vient d'annuler le Projet Titan sans communiquer quoi que ce soit, si ce n'est les phrases toutes faites de Mike Morhaime – président de la compagnie – qui justifie la décision à coups de "le jeu n'était pas amusant" et autres "nous n'y avons pas retrouvé notre passion". Il faut croire que la vérité devait être trop lourde à porter pour certains, puisque des langues anonymes se sont déliées ici et là en rapportant divers détails sur ce qu'aurait pu être le jeu. Ainsi, nous apprenons que Titan devait prendre place sur notre bonne vieille planète bleue, dépeinte sous des traits cartoons "à la *Team Fortress 2*". Le gameplay, lui, devait reposer sur une histoire de gens normaux, avec leur petite vie bien rangée mais qui partent aussi se battre dans "le monde des ombres" pour faire face à une sorte d'invasion secrète d'aliens. Un bon prétexte pour justifier l'alternance entre TPS et FPS, ainsi que le côtoiement du craft avec le combat pur. Le joueur aurait donc endossé le rôle d'un boucher, mécanicien et autres joyeusetés du genre avant de se transformer en Sniper, Tank ou Soigneur sur appel de sa "confrérie", sachant que la partie hors "Monde des Ombres" aurait également servi aux interactions sociales, y compris avec des "PNJ à l'IA poussée" puisque Blizzard aurait embauché d'anciens développeurs de Maxis (et donc des Sims) pour chapeauter la création de ce pan du gameplay. Puis en 2013, le projet fut revu de fond en comble, au point de ne plus ressembler à ce que l'on vient de découvrir. Or, la rumeur veut qu'une poignée de développeurs soit toujours à pied d'œuvre sur ces ruines pour essayer d'en tirer autre chose. Hélas, impossible d'en savoir plus, à l'image du coût réel de l'opération qui provoque de belles bagarres d'analystes, certains l'estimant à 50 millions de dollars tandis que d'autres s'envolent vers un 140 millions stratosphérique. Toujours est-il que ce beau monde s'accorde sur une évidence : "*Le marché actuel des jeux vidéo ne tolère plus des cycles de développement et des frais généraux aussi élevés.*" Bravo Sherlock.

World of Warcraft

Jusqu'à ce que la mort ne nous sépare plus

C'est drôle, mais je me souviens parfaitement des circonstances dans lesquelles j'ai arrêté de jouer à *World of Warcraft*. J'étais dans les plaines de je ne sais plus quoi à buter des créatures en boucle, dans l'espoir de looter un Dragonet qui devait me servir de familier. Puis, après deux heures de ce traitement infâme, l 'éclair de lucidité : "*En fait, je suis à l'usine, là.*" Peu après, mon or était envoyé à quelques copains et mon personnage effacé. J'en avais terminé avec *World of Warcraft* de la manière la plus radicale qui soit, du moins, jusqu'à ce que Blizzard ne lance une nouvelle perche à ses anciens clients. À l'occasion du "patch pré-*Warlords of Draenor*", le Grand Satan autorisera la résurrection de personnages effacés, à condition que ceux-ci remplissent des conditions minimales de niveaux et/ou de temps. Comme pour la clope, n'oubliez pas que "*tester pour être sûr que ça ne me fait plus rien*" est le chemin le plus court pour tout reprendre.

Premiers cris

Globalement réchauffé

Hi-Rez Studios, plus connu pour *Smite* et *Tribes : Ascend* que pour son *Global Agenda* en demi-teinte, ne baisse pas les bras et vient d'annoncer discrètement la suite de son tout premier titre sur Reddit. Aussi, nous apprenons que *Global Agenda 2* ne sera qu'un "héritier spirituel", au point d'être possiblement nommé *Global Assault* et d'être un mélange entre FPS et TPS qui opposera deux équipes de cinq joueurs dans des matchs à objectifs. Plus curieux, les développeurs expliquent que le titre sera dépourvu de classes, permettant de "jouer comme on le souhaite" en mixant un tas d'armes, d'objets et certainement des perks en tous genres. Alors, quel est le rapport avec *Global Agenda* ? "*Une ville pourrait servir de point de rassemblement pour les joueurs.*" Ah, vu comme ça...

Potins de chambre

Dis maman, c'est quoi l'argent ?

37 000 euros. C'est la somme qu'aura dépensée un jeune Belge de 15 ans dans *Game of War : Fire Age*, un énième titre pseudo-stratégique pour mobiles comme il en apparaît des dizaines chaque jour sur les boutiques d'applications Android et Apple. L'histoire aurait débuté quand le charmant bambin se serait approprié le numéro de la carte de crédit de son grand-père, dans le but "d'aider" sa mère à acquérir des ouvrages dématérialisés. Ouais, bon, des eBooks. Malin comme un singe, le brave petit aurait alors lié le numéro magique à son compte iTunes puis dépensé sans compter pendant plusieurs mois avant que quelqu'un finisse par se dire qu'engouffrer de telles sommes sur les boutiques d'Apple est un poil anormal. En guise de défense, le crô meugnon choupi aurait expliqué à sa petite maman d'amour qu'il n'avait pas conscience d'être en train de dépenser de l'argent. À 15 ans. Avec un numéro de Carte Bleue. Nan mais oh ? Ça suffit oui ?

Coup de mou chez les durs

C'est pour quand ?

Quatre mois après sa sortie, *Wildstar* se met à cracher de gros glaires ensanglantés. Désolé pour la dégueulasserie de la description, mais je n'ai rien trouvé de plus parlant pour résumer la situation du MMORPG de Carbine. Nous savons déjà que le jeu vient de camoufler une fusion de serveurs en évoquant des "mégaserveurs" et que Jeremy Gaffney s'est mis en "retrait", abandonnant son poste de président du studio pour on ne sait trop quel job. Mais aujourd'hui, c'est une avalanche de mauvaises nouvelles qui vient compléter un tableau déjà peu reluisant, avec notamment l'annonce de mises à jour désormais estimées comme trimestrielles et le départ de Stephan Frost, notamment connu pour son travail de "Game Design Producer". Bon, ce n'est quand même pas si catastrophique que ça ? Ah, on vient de me signaler qu'en plus, l'event de Noël est annulé. OK, le jeu est mort.

Vous croyez toujours que *Blade & Soul* sortira un jour en Occident ? Vous savez, le MMORPG avec des arts martiaux et des dames désignées par un ado de 16 ans surexcité. Signe qu'il est peut-être temps de passer à autre chose, certaines fuites laissent croire qu'un second opus serait déjà en chantier.

Path of Exile se porte plutôt bien, si l'on en croit les derniers chiffres qui évoquent sept millions de comptes et un pic de connexions record à 154 000 joueurs. Les développeurs ne sont d'ailleurs pas près de rendre les armes puisqu'un nouveau patch ajoutera plein de trucs et de machins, à l'heure où vous lirez ces lignes.

HearthStone, c'est rigolo mais on tourne quand même un peu en rond. Une critique largement faite et entendue par Blizzard qui vient d'annoncer l'arrivée d'une nouvelle extension , avec plus d'une centaine de nouvelles cartes.

Les serveurs de *Dofus Arena* fermeront leurs portes virtuelles le 14 octobre. Après quatre années d'exploitation aléatoire et de nombreux soucis d'équilibre, on ne s'étonnera pas plus que ça. Ou alors juste un peu, pour être poli.

Vous voulez voir des monsieurs tout nus ? Investissez donc dans un Oculus Rift et rejoignez les serveurs de *Mortal Online*, le titre étant désormais compatible avec ce périphérique qui représente l'avenir du futur du jeu vidéo de demain.

Signe que les Chinois ont raison de se rebeller : l'abonnement à *World of Warcraft* subira prochainement une hausse de 45 % dans l'Empire du Milieu, dès le 16 octobre. Comme ça, paf, sans rien demander et après que Netease (l'exploitant local) a annoncé une hausse de ses bénéfices au dernier trimestre. De son côté, Blizzard signale que la Chine représente la plus grosse saignée dans sa base de joueurs, avec 800 000 départs pour cette seule année.

Genre : MMORPG **Développeur :** XL Games (Corée) **Éditeur :** Trion Worlds **Config. recommandée :** Quad-Core 3,3 GHz, 8 Go de RAM, Carte graphique 2 Go **Download :** Environ 10 Go **Prix :** Presque Free-to-Play

ArcheAge

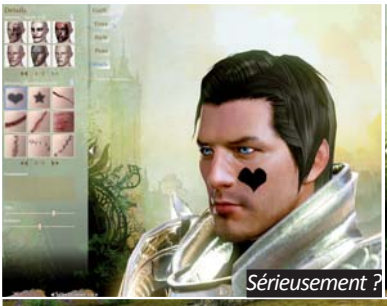
Theme Box ou Sand Park ?

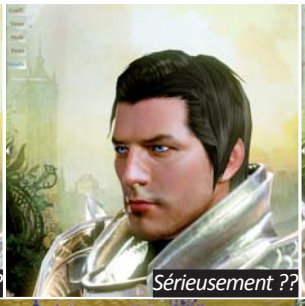
Eh ben, on y est, le syndrome du surdosage de MMO revient dans la rédac et j'en suis la dernière victime. Depuis trois jours, je suis roulé en boule sous mon bureau dans un déguisement de Peter Pan et je crie "*Laissez-moi, je suis un fufu !*" à ceux qui s'approchent. La faute à *ArcheAge*, dira le lecteur malin. Oui, la faute à *ArcheAge* et son PvE bourratif. Vomitoire. Insupportable. Et passablement agaçant. Heureusement que ce nouveau MMO ne se résume pas à cela.

Il y a environ quatre ans, nous titrions "*ArcheAge : le MMO coréen franc succès chez nous*". C'était ça ou "*le MMO qui a des couilles*" mais comme vous le savez probablement déjà, nous n'avons pas le droit d'écrire des mots qui saliraient notre noble publication bimensuelle. Bref, de l'eau a coulé sous les ponts et, pour être honnête, je n'ai jamais imaginé que l'avenir nous donnerait raison au point de déboucher sur une situation ridicule. Car, oui, *ArcheAge* fait un carton plein depuis sa sortie, au point que sa première semaine d'ouverture s'est illustrée par des files d'attente à l'entrée des serveurs. Rien d'anormal pour l'habitué qui sait que de nombreux joueurs sont dans les starting-blocks au lancement du moindre MMO un tant soit peu "hypé". Mais quand même, arriver à treize heures de file d'attente est un peu... surprenant. Voire presque hilarant, quand on sait que certains ont recommencé à faire la queue après avoir été kickés d'une file pour "inactivité". Pire encore, l'intérieur du jeu a pris l'apparence de l'extérieur quand l'afflux de joueurs aux progressions similaires a créé d'autres bouchons. Comment ? Simplement à cause des collisions entre personnages, imposant parfois de littéralement faire la queue pour rendre une quête ou accéder à un endroit exigu. De quoi tomber de sa chaise même si, depuis, les choses sont rentrées dans l'ordre avec l'ouverture de nouveaux serveurs et l'interdiction temporaire de créer des personnages sur les serveurs les plus saturés.

Et là j'ai écrit "Amour" sur son front. Donc, ça y est. On a fini de jouer des coudes pour accéder au Graal et nous sommes enfin prêts à créer un avatar. Pour commencer, deux factions proposent chacune deux races avec d'un côté les Nuiens (des humains) et les Elfes, tandis que l'autre bord affiche les Haranis (d'autres humains) et les Firrans (des hommes chats). Une fois nos origines sélectionnées, il ne reste plus qu'à customiser l'ensemble avec une multitude de taquets. Et en la matière, tout y passe : grosseur du nez, angle de son arête, hauteur des sourcils... de quoi se faire un véritable Schneidermann à soi, même si l'on regrette que les options n'aillent pas plus loin que le visage. Dommage pour ceux qui espèrent jouer un forgeron ventripotent et tant mieux pour ceux qui veulent un guerrier aux yeux pleins de rimmel. La partie visuelle s'arrête donc là, mais pas la phase de création qui demande encore de choisir votre Art. Non, pas une classe, mais bien un Art.

Vous avez déjà joué à WoW ? Alors vous savez vous battre.


Sérieusement ?


Sérieusement ??

SÉRIEUSEMENT ?!

La manière de l'Art. Dans *ArcheAge*, le système de classes se veut en effet classique et pourtant bien plus ouvert que la moyenne. Ici, le jeu propose de choisir trois Arts parmi les dix disponibles, afin de déboucher sur l'une des 120 combinaisons possibles. Avec un tel mélange, vous vous retrouverez à la tête d'une trentaine de compétences actives et une vingtaine de passives, réparties dans trois branches. C'est chouette et, comme on peut s'en douter, totalement déséquilibré. D'un côté, une poignée d'archétypes complètement cramés mènent la danse en PvP, de l'autre une poignée (bien plus grosse) accueille les victimes de service, et au milieu de tout ça, règne une énorme quantité de classes moyennes ni trop bonnes ni forcément mauvaises. Autant le dire tout de suite : si l'envie de tenter l'aventure vous prend, cherchez quelques classements effectués par les joueurs pour savoir où vous mettez les pieds. Car même si les changements peuvent s'effectuer avec un PNJ, le prix de la manip et le fait de voir ses nouveaux Arts démarrer au niveau 1 ont de quoi dissuader toute forme d'expérimentation.

J'ai vomi. Pour progresser, la solution la plus évidente reste donc de suivre la petite aventure PvE prévue par les développeurs, dans la droite ligne des *World of Warcraft*. Oui, "petite" car une cinquantaine d'heures de jeu seront nécessaires pour en voir le bout, voire beaucoup moins si vous jouez en groupe ou êtes aidé par un personnage de haut niveau. Une astuce qui s'imposera d'ailleurs comme une nécessité pour réduire ce que j'appelle poliment "l'interminable purge". Soyons clairs, le PvE d'*ArcheAge* ramène au moyen âge du genre avec des mobs verrouillés par le premier qui frappe et des quêtes complètement faisandées à base de "*tuez dix rats*", "*ramenez dix cornes de minotaures*" et autres "*apportez ce truc là-bas*". Il arrive même que l'on sente l'abandon des développeurs lors de certaines quêtes, comme ce mineur qui s'inquiète de ne pas voir revenir son pote alors que le corps du pote en question repose sous ses yeux, à une vingtaine de mètres. Soit un cocktail insipide qui ne sera là que pour nous introduire petit à petit auprès de mécaniques de gameplay nettement plus intéressantes.

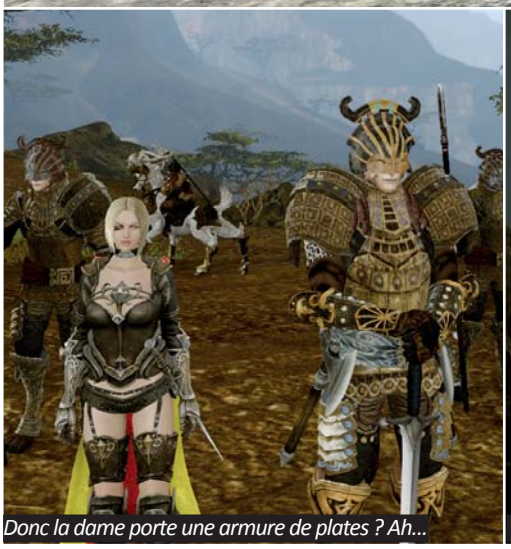
Guerre et paix. Ce PvE, sans risques, se terminera aux alentours du niveau 30, au moment où l'on commence à rejoindre des zones contestées. Ici, les joueurs des deux factions se croisent en permanence avec tous les échanges de beignes que cela implique. Toutefois, les choses sont un poil cadrées puisque ces secteurs respirent au rythme des périodes de paix et de guerre. En temps de paix, le fait d'agresser ou tuer un joueur ennemi vous donnera des points d'infamie, évoqués dans l'encadré en balade sur ces pages. L'effet est simple : la plupart des joueurs se tiennent à carreau et il est tout à fait possible de poursuivre sa progression sans s'inquiéter. Or, après deux heures de paix, les lieux entrent en période de tension. Fondamentalement, peu de choses changent si ce n'est que les joueurs ne sont plus punis en cas de bagarre. L'intérêt est alors de cumuler les meurtres pour faire grimper un compteur général qui, une fois à son maximum, déclenche une guerre de deux heures. À compter de ce moment, c'est la fête au village car le fait d'occire un ennemi rapporte des points d'honneur, précieuse ressource qui permet d'obtenir des récompenses liées au PvP. Et pour les plus grosses guildes, les terres d'Auroria seront "bientôt" le théâtre d'affrontements massifs, permettant de prendre des lopins de terre et d'y construire des châteaux que l'on défendra contre les autres guildes. À heures fixes, je vous rassure. L'intérêt est bien entendu décuplé par rapport au bordel

organisé des zones contestées, puisque ces terres offrent l'accès à des ressources très rares, mais aussi de taxer les habitations des joueurs qui s'y installent. En revanche, on cherche encore le moyen de baisser les impôts en augmentant tout le reste mais le jeu ne semble pas proposer quelque chose d'aussi vicieux.

Labeur et l'argent du beurre. Aussi, un personnage ne se résume pas seulement à ses capacités de combat et le craft tient une place primordiale dans le gameplay d'*ArcheAge*. En réalité, la moindre branche d'artisanat s'accompagne toujours du petit truc qui tue, comme le forgeron avec ses casques de plongée et les ensembles de nageur pour se déplacer plus vite dans l'eau. C'est chouette, super complet et ouvert, d'autant plus que les artisans peuvent assembler des packs de marchandises qu'ils devront revendre à divers PNJ, sachant que plus ceux-ci sont éloignés de leur point de départ et plus la récompense risque d'être grande. Et twist de ouf gueudin, le fait de porter ces marchandises empêche de courir ou d'utiliser des téléporteurs, en plus de donner l'impression d'avoir un gros panneau "*dépouillez-moi*" au-dessus de la tête, incitant les joueurs peu scrupuleux à se faire de l'or facile en volant nos marchandises. On commence donc en prenant des transports en commun pour gagner du temps, puis on s'embourgeoise avec une mule, voire carrément une camionnette steampunk capable d'accueillir trois paquetages d'un coup. Et les grands malades embaucheront des joueurs pour emporter toujours plus de packs, sachant que ces derniers toucheront tout de même 80 % du prix de la création. Mais hélas, chaque action en lien avec le craft coûte aussi des points de labeur. Or, ce sont notamment ces derniers qui sont responsables du chaos constaté au lancement. Concrètement, un joueur abonné régénère ces points à intervalles réguliers, qu'il soit connecté ou pas, contrairement aux non-abonnés qui doivent rester en ligne pour en gagner à un rythme réduit. Résultat, beaucoup de joueurs squattent dans un coin lorsqu'ils ne jouent plus pour ne pas tomber en rade. C'est moche, mais nous reparlerons un peu plus tard du modèle économique choisi par Trion.

On va se marée. Revenons un peu sur les packs transbahutés par les marchands. Comme expliqué auparavant, les points de revente les plus éloignés du point de création sont généralement les plus rentables, ce qui implique de passer tôt ou tard par la mer et, donc, de se trouver un bateau. Là encore, les options ne manquent pas puisque l'on peut s'acheter ou construire un vrai rafiot, voire organiser des convois avec des gens qui effectuent la même traversée. À l'heure des MMORPG bêtifiants et ultra-cadrés, avouez que c'est un plaisir de trouver un type qui propose aux marchands d'embarquer sur son navire pour atteindre le continent voisin, en échange de quelques pièces d'or. C'est bien, mais ça ne représente (encore une fois) qu'une petite partie des possibilités de "quatrième continent" qu'est l'océan. En mer, vous pourrez chercher des trésors enfouis sous l'eau, affronter le Kraken, trouver des lieux non indiqués par la carte ou carrément devenir un vrai pirate. Dans ce dernier cas, plus de pitié puisque le jeu a tout prévu. Vous venez de couler un bateau ? Il ne vous reste plus qu'à récupérer les marchandises et trésors qui étaient à son bord pour les revendre sur une sorte de Tortuga locale. À moins que vous ne préfériez faire comme certains qui laissent les marchands venir vendre eux-mêmes sur l'île des pirates, à condition de s'acquitter d'un droit de passage. Franchement, si ça ne vous donne pas le goût de l'aventure, je ne sais pas ce qu'il vous faut.

C'est fait maison. Enfin, quand l'argent coule à flots et qu'il faut bien trouver un ultime moyen de dépenser tout ça, le joueur se tourne naturellement vers le housing. Là encore, *ArcheAge* ne fait pas dans la demi-mesure puisque le monde est truffé de zones constructibles, permettant aux joueurs d'y poser



Donc la dame porte une armure de plates ? Ah...

Un mot pour qualifier les donjons : anecdotiques.

Les environnements sont variés mais manquent terriblement d'originalité.

maisons et jardins. Pour cela, il faut tout d'abord placer son "plan" qui permet d'orienter précisément les lieux avant de débuter la construction. Puis il ne reste plus qu'à apporter les ressources nécessaires sur le chantier, assemblées comme des packs de marchandises et donc assujetties aux mêmes contraintes. De là, vous allez vous éclater avec toutes les possibilités offertes par les développeurs, notamment l'importation de textures qui permet de donner plus facilement sa petite touche personnelle, au point que certains ouvrent des bars, des casinos et autres trucs rigolos qui sentent bon le role playing. Malheureusement, ce système n'est limité que par un impôt hebdomadaire et les abus sont déjà nombreux, d'autant que le côté non instancié de la chose provoque une véritable crise immobilière où tous les coups sont permis pour s'approprier un morceau de terrain. Par exemple, certains posent parfois plusieurs maisons en jouant sur le délai d'imposition pour spéculer ou pour simplement fournir des terrains aux copains. Bref, le système est loin de la perfection mais difficile de ne pas voir quelque chose d'un peu plus concret et intéressant qu'un coin instancié qui ne sera vu que par une poignée de potes.

OK Baron, je succombe. Alors, faut-il finalement passer à la caisse ? Trion a en effet choisi le Free-to-Play pour *ArcheAge*. Pourquoi pas, mais celui-ci prend plus la forme d'une grosse démo jouable que d'un vrai Free-to-Play. Comme expliqué avant, le joueur non abonné ne pourra pas vraiment profiter du système de craft à cause d'une régénération excessivement basse des points de labeur. De plus, certaines limitations s'ajoutent à la liste, comme l'impossibilité d'utiliser l'hôtel des ventes – indispensable aux crafteurs sérieux – et surtout, l'impossibilité de construire sa propre maison. Vu la difficulté que représente l'accès à la propriété, on ne s'étonnera pas d'un tel choix, d'autant que l'entrée gratuite et les possibilités de customisation pourraient pousser de gros lourds à tester les limites de la modération en affichant des trucs pas très catholiques sur leurs murs. Qu'on se le dise, *ArcheAge* n'a de Free-to-Play que le nom et celui qui voudra en profiter pleinement devra s'acquitter d'une facture de 13 euros par mois. À moins d'utiliser des Patrons, semblables aux PLEX d'*EVE Online* et qui permettent d'obtenir un mois d'abonnement en l'échangeant avec une personne qui l'aurait acquis dans la boutique du jeu. Quoi qu'il en soit et malgré l'atrocité de son leveling, le nouveau bébé de Trion semble bien parti pour capter mon attention au-delà du test. Et croyez-moi, il y a longtemps qu'une telle chose ne s'était pas produite avec un MMORPG.

Kahn Lusth

Venez prendre une tôle

Pour vous, PvP rime avec "faire chier" ? Vous êtes au bon endroit, à condition d'en accepter les conséquences. ArcheAge permet en effet d'agresser tout le monde et même de voler des ressources dans les champs de parfaits inconnus. En échange, chaque "crime" laissera une marque au sol qui pourra être relevée par un joueur pour s'ajouter à votre casier judiciaire. Puis en cas de décès, votre réapparition se fait en prison où vous devez purger une peine dont la durée est automatiquement calculée en fonction vos crimes, à moins que vous ne fassiez appel pour passer au tribunal face à cinq joueurs qui analyseront les faits et écouteront (ou pas) vos arguments. De là, les jurés voteront en choisissant votre temps d'emprisonnement entre rien du tout et un maximum qui pourra largement excéder la peine initiale. Au final, soit la moyenne est de zéro et youpi, vous avez bien embrouillé tout le monde, soit Jojo la Tonsure vous attend dans les douches pour quelques dizaines voire quelques centaines de minutes. De quoi dissuader, même si la rumeur veut que l'on puisse se faire la belle en étant suffisamment malin.

UNE SIMPLE QUESTION DE GÉNÉRATION

Et de deux ! Après Antoine de Caunes au *Grand Journal* de Canal+, c'est au tour de Nagui dans l'émission *La bande originale* sur France Inter de plonger en ringardise en étalant son profond mépris pour les jeux vidéo.

Allez, un petit rappel des faits pour ceux qui auraient vendu leur télévision, jeté leur radio et, plus difficile, échappé au buzz online qui a suivi ces deux glissades ô combien révélatrices.

Premier à entrer en scène, Antoine de Caunes, 61 ans. Fin août, le passeur de plats du Grand Journal rivalise de clichés avec sa chroniqueuse Mathilde Serrell pour fustiger Twitch : "*Il y a des gens qui regardent d'autres gens en train de jouer ? Il faut vraiment avoir rien à foutre de sa vie. (...) C'est une désolation totale ce que vous me racontez Mathilde.*" Le 8 octobre, c'est au tour de Nagui, 53 ans, qui reçoit l'ex-nageuse Laure Manaudou, de faire feu de tout bois avec son invitée contre les jeux vidéo en général. Ceci au grand dam de la chroniqueuse Leïla Kaddour, essayant tant bien que mal de défendre son sujet. Cette fois, les poncifs pleuvent : "*Les jeux vidéo, j'ai toujours été contre*", dit l'invitée, "*ça frappe la tête*", approuve l'animateur avant de prendre à témoin le public de l'émission qui, lui, "*lit des livres*".

Évidemment, l'ensemble est tellement risible que c'en est trop facile. Alors laissons de côté l'hilarant dédain intellectuel venu de deux animateurs dont les émissions (présentes et passées) ont un contenu philosophique absolument foudroyant. Et oublions que le premier officie sur une chaîne qui a bâti son succès sur les retransmissions de football (rappelez-vous : "*Ces gens qui regardent d'autres gens en train de jouer ? Il faut vraiment avoir rien à foutre de sa vie*"), tandis que l'autre a trouvé un jour le jeu vidéo suffisamment fréquentable pour en accepter l'argent en tournant une publicité pour Nintendo.

En réalité, le plus surprenant dans tout cela, c'est qu'ils se soient excusés. Car oui, ils y sont chacun allés de leur petit "*Hey, salut les #gamers, désolé hein, c'était des vannes et des clichés pas terribles*".

Mais… depuis quand s'excuse-t-on de critiquer le jeu vidéo ?!

La réponse est simple : c'est depuis que les chaînes de télévision et les radios paniquent. Et elles paniquent parce qu'elles saignent, abondamment : depuis quelques années, elles perdent des hectolitres d'audience sur un segment d'âge très précis, celui des "Millennials". Cette génération (qu'on a aussi appelée Génération Y) couvre grosso modo tous ceux qui ont passé le siècle avant l'âge adulte : les 15-34 ans, nés entre 1980 et 2000. C'est une génération que l'on compare souvent à celle des baby-boomers tant elle révolutionne les comportements de consommation, à la grande inquiétude des experts en marketing de tous bords.

Les Millennials sont branchés sur le numérique. Ils regardent plus Netflix, YouTube et Twitch que la télé (et ils écoutent plus Spotify, iTunes et (encore) YouTube que la radio). Aux États-Unis, les grandes chaînes du câble ont ainsi perdu plus de 3 millions d'abonnés en quatre ans, et une récente étude de ComScore indique même que 16 % des 15-34 ans ne regardent plus du tout la télé classique. La révolution numérique, c'est eux.

Or, c'est une audience vitale : en France, par exemple, les Millennials représentent déjà 25 % de la population totale, et dans cinq ans, ils seront 50 % de la population active. Cela fait d'eux une cible privilégiée pour le marketing et les perdre, c'est perdre les annonceurs et leurs budgets publicitaires. C'est en cours et pas près de s'arrêter : début octobre, le PDG du géant mondial de la publicité Omnicom a annoncé qu'il conseillait à ses gros clients de transférer encore 10 à 25 % de leur budget de la TV vers le online.

Vous avez compris : le cœur du public des jeux vidéo, c'est exactement cette tranche convoitée 15-34 ans. D'où la panique et les excuses : t'es sympa Antoine, t'es gentil Nagui, mais faut pas déconner avec les Millennials.

Alors sachez-le : si vous êtes né entre 1980 et 2000, vous faites peur à la télévision. Je suis fier de vous.

Ivan Le Fou

MATERIEL.NET
Votre spécialiste High-Tech

ASUS ROG G750JS-T4163H

INTEL CORE I7
ECRAN 17,3" FULL HD
MEMOIRE 8 GO
NVIDIA GTX 870M 3 GO

Le mois du GAMING

LIVRAISON OFFERTE*

PRIX CHOC
1349€

www.materiel.net

INFORMATIQUE - TABLETTES - SMARTPHONES - IMAGE & SON - OBJETS CONNECTÉS

Plus de 15 000 produits sélectionnés - 11 agences en France - Financez votre achat sur 3 à 60 mensualités à partir de 100 €

*La livraison vous est offerte par Relais Colis pour tout envoi en France Métropolitaine ou à Monaco (hors Corse)

DÉVELOPPEZ COUCHÉ

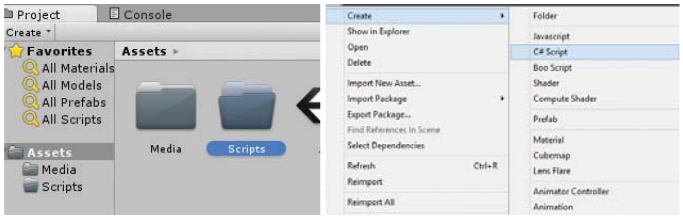
par Louis-Ferdinand Sébum

RETROUVEZ DÉVELOPPEZ COUCHÉ ET POSEZ VOS QUESTIONS SUR LE FORUM OFFICIEL : **cpc.cx/anq**

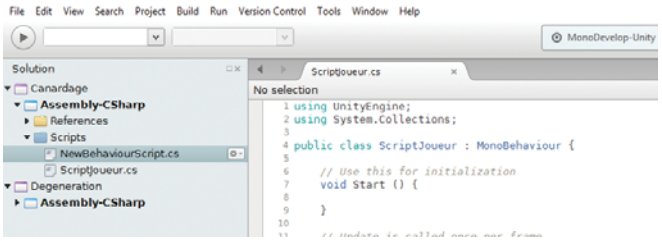
Leçon 3 : les scripts

Jusque-là c'était assez facile. On a importé des images et des sons, glissé-déposé notre petit personnage dans la première "scène" de notre jeu ; de la rigolade, un chimpanzé aurait pu le faire. Aujourd'hui on va passer aux choses sérieuses. Unity a beau simplifier beaucoup le travail des développeurs, il faut quand même écrire un peu de code.

Du code, ou plutôt des scripts. En effet, un jeu Unity ne repose pas sur un ensemble de classes et de lignes de code plus ou moins linéaires, avec une fonction "main()" en guise de point de départ. Il utilise de petits scripts, qui sont associés à tel ou tel "objet" et déterminent son comportement. Par exemple, un script associé à l'objet "joueur" qui va lui dire de se déplacer quand une touche fléchée est pressée. Tiens, ça tombe bien, c'est justement ce script qu'on va créer aujourd'hui.



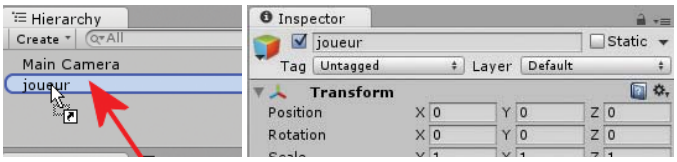
Dans la fenêtre en bas d'écran, "project", créez un nouveau répertoire (clic droit > "create" > "folder") que vous allez appeler "Scripts". Il n'est pas nécessaire de mettre les scripts dans un répertoire à part mais ce sera plus pratique. Allez dans ce nouveau répertoire en double-cliquant dessus et créez-y un nouveau script C# (clic droit > "create" > "C# Script") du nom de "ScriptJoueur". Vous avez sans doute remarqué, dans le menu, une option "Javascript". Unity permet en effet la création de scripts en JavaScript et en C#. Il est même possible de mélanger les deux et d'avoir un jeu dont la moitié des scripts sont écrits en JS et l'autre en C#. Pour des raisons pratiques (le C# est un langage bien plus puissant), nous allons éviter le JavaScript dans ce tutoriel mais libre à vous de l'utiliser dans vos projets. Cette parenthèse refermée, double-cliquez sur ce nouveau script pour le modifier.



Surprise, un nouveau programme s'ouvre. En effet, Unity ne comporte pas d'éditeur de code interne. Pour cette raison il est fourni avec MonoDevelop, le clone open-source de Microsoft Visual Studio. Que vous ayez ou non déjà utilisé un environnement de développement, MonoDevelop ne devrait pas vous poser de problèmes : la liste des scripts est dans l'onglet à droite, le code à gauche. Commençons à examiner le script. Vérifiez tout d'abord que la classe s'appelle bien ScriptJoueur (elle doit commencer par la ligne "public class ScriptJoueur : MonoBehaviour"). C'est très important : Unity refuse d'utiliser un script si le nom de la classe ne correspond pas au nom du fichier. Si vous connaissez un peu le C#, vous remarquerez que cette classe, comme TOUTES les classes des scripts Unity, hérite de MonoBehaviour, une classe interne qui contient toutes les fonctions nécessaires. Notre classe contient pour le moment deux fonctions : **Start()**, appelée lors de l'initialisation de la scène, et **Update()**, appelée à chaque frame. Effacez la fonction **Start()** dont on n'a pas besoin et modifiez **Update()** ainsi :

```
void Update ()
{
if (Input.GetKey (KeyCode.UpArrow)) gameObject.transform.Translate (0, 0.1f,0);
else if (Input.GetKey (KeyCode.DownArrow)) gameObject.transform.Translate (0, -0.1f,0);

if (Input.GetKey (KeyCode.RightArrow)) gameObject.transform.Translate (0.1f, 0, 0);
else if (Input.GetKey (KeyCode.LeftArrow)) gameObject.transform.Translate (-0.1f, 0, 0);
}
```

Rien de bien compliqué. À chaque frame, le programme vérifie si chaque touche fléchée est actuellement pressée (**if (Input.GetKey (...))**) et, si c'est le cas, déplace l'objet dans la direction adéquate (**gameObject.transform.Translate()**), **gameObject** (sans majuscule) étant l'objet auquel le script est lié, ici le joueur.



Prêt à essayer ? Sauvegardez le script et retournez dans Unity d'un coup d'alt-tab. Glissez-déposez **ScriptJoueur** depuis la fenêtre du bas jusqu'à l'élément **joueur** dans la barre de gauche contenant les éléments de la scène. Normalement, si vous cliquez sur joueur, **ScriptJoueur** doit apparaître dans l'inspecteur à droite de l'écran. Cliquez sur le bouton "play" en haut d'écran pour tester le jeu. Pressez les touches fléchées : votre lapin doit se déplacer.

DÉVELOPPEZ COUCHÉ

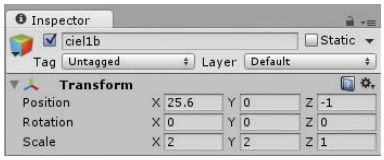
par Louis-Ferdinand Sébum

RETROUVEZ DÉVELOPPEZ COUCHÉ ET POSEZ VOS QUESTIONS SUR LE FORUM OFFICIEL : **cpc.cx/anq**

Leçon 4 : échelles, positions, variables publiques

La leçon d'aujourd'hui a l'air simple : on va simplement ajouter un fond défilant à notre niveau, le même fond que lors des saisons précédentes de Développez Couché, constitué de trois "calques" (ciel, nuages et terrain). Mais cette leçon toute bête va nous permettre de nous familiariser avec plusieurs concepts importants d'Unity.

Commençons par ajouter à la scène les éléments nécessaires. Depuis la fenêtre "project" en bas d'écran, glissez-déposez dans la barre "hierarchy" de gauche les éléments **ciel0**, **ciel1** et **ciel2**. Pour être plus précis, glissez-déposez une seule fois **ciel0** mais deux fois **ciel1** et **ciel2**. Vous devez donc vous retrouver avec deux éléments **ciel1** et deux éléments **ciel2** dans la fenêtre "hierarchy". Première chose à faire, les renommer pour s'y retrouver. Un clic droit sur les éléments suivi d'un clic sur "rename" fera l'affaire. Au lieu d'avoir deux **ciel1** et deux **ciel2**, renommez-les **ciel1a**, **ciel1b**, **ciel2a** et **ciel2b**. C'est fait ? Bien. Il va maintenant falloir positionner correctement tous ces éléments. Si vous sélectionnez un élément en cliquant sur son nom, vous verrez ses propriétés s'afficher dans la colonne "inspector" à droite de l'écran, comme sur l'image suivante :



C'est l'onglet "transform" qui nous intéresse puisqu'il contient les propriétés de taille, de rotation et d'échelle des objets. Dans l'inspecteur, modifiez les propriétés selon le tableau ci-dessous :

	Position	Scale
Main Camera	0, 0, -10	1, 1, 1
Joueur	0, 0, -9	2, 2, 1
Ciel0	0, 0, 0	3, 3, 1
Ciel1a	0, 0, -1	2, 2, 1
Ciel1b	25.6, 0, -1	2, 2, 1
Ciel2a	0, 0, -2	2, 2, 1
Ciel2b	25.6, 0, -2	2, 2, 1

Si vous êtes observateur, vous vous demandez peut-être à quoi sert la coordonnée Z de "position". Après tout, notre jeu est en 2D et les éléments ne semblent pas se rapprocher de la caméra quand on la modifie. C'est parce que la caméra, justement, est configurée en mode "orthographic" (vous pouvez voir ça dans l'inspecteur) et non pas en mode "perspective" (la projection "classique" où les objets plus proches paraissent plus gros). Du coup, diminuer la distance d'un objet ne le fait pas paraître plus grand. En revanche, elle détermine dans quel ordre les éléments sont dessinés. La caméra ayant une position Z de -10, l'objet avec une coordonnée Z de -9 semblera "au-dessus" de l'objet avec une coordonnée de -8, etc. Comme vous pouvez le voir, les valeurs choisies mettent le joueur au premier plan, puis le sol, puis les nuages, puis le ciel.

Mais c'est pas tout ça, il est temps de coder un peu. Créez un nouveau script appelé **ScriptDecor** et modifiez-le de façon à obtenir :

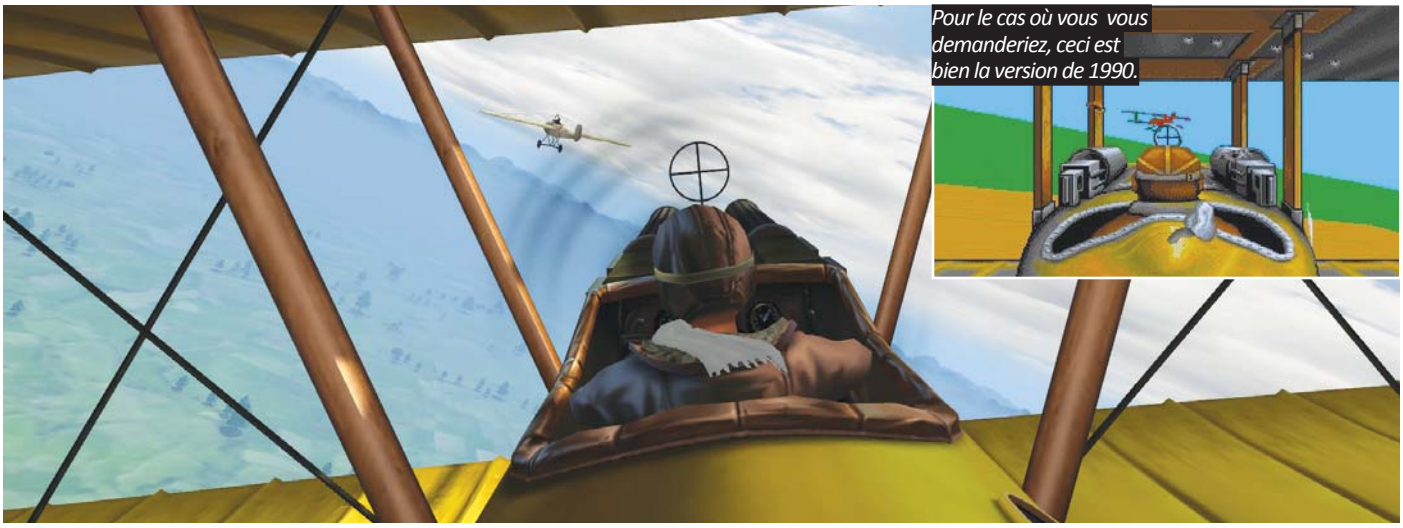
```
public class ScriptDecor : MonoBehaviour
{
 public float Vitesse = 0;

 void Update ()
 {
  gameObject.transform.Translate (-Vitesse, 0f ,0);
    if  (gameObject.transform.position.x  <  -25.6f)  gameObject.transform.
Translate(25.6f * 2f, 0, 0);
 }
}
```

Un script simplissime, qui se contente de déplacer l'objet vers la gauche à chaque frame jusqu'au moment où il sort de l'écran. Il le repositionne alors à droite pour donner l'illusion d'un scrolling continu. Sauvegardez ce script et assignez-le (en glissant-déposant le script sur les objets dans la colonne de droite) aux objets **ciel1a**, **ciel1b**, **ciel2a** et **ciel2b**. "*Attendez une seconde*, allez-vous me dire, *la variable vitesse est réglée à zéro, le décor ne va pas bouger du tout !*" Bien vu, mais notez que cette variable est publique, ce qui va permettre de la modifier depuis l'inspecteur.

Vous n'avez plus qu'à sélectionner les quatre objets auxquels le script est assigné et, dans l'inspecteur, à modifier la propriété **vitesse** de l'onglet **Script Decor**. Une vitesse de 0.05 sera parfaite pour **ciel1a** et **ciel1b**. Comme **ciel2a** et **ciel2b** doivent être un peu plus rapides pour donner un effet de parallaxe, optez plutôt pour une vitesse de 0.075. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le petit bouton "play" pour voir le résultat.

L'invasion
des profanateurs de sépulture

Nous sommes en 1990. L'URSS, la RDA et la Yougoslavie figurent toujours sur les planisphères, Lagaf' affole le Top 50 avec "Bo le Lavabo", Sadam Hussein est encore un grand pote de l'Occident... Moi, je mesure 1,40 m et je découvre *Wings* sur mon Amiga...


Pour le cas où vous vous demanderiez, ceci est bien la version de 1990.

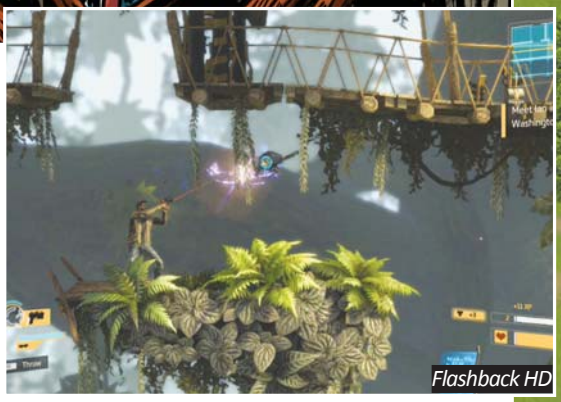
Wings, développé par le respectable studio Cinemaware, parlait de la Première Guerre mondiale. De ses aviateurs considérés comme des chevaliers modernes qui se battaient au-dessus du no man's land. Comme c'était monnaie courante à l'époque, *Wings* était un trois en un. Trois jeux et autant de mécaniques distinctes : des séquences de mitraillage vues de trois quarts – le chétif de la portée –, du bombardement vu du dessus et, le gros morceau, de la chasse en 3D. Pas vraiment simulation, mais dans mon imaginaire de gosse, c'était tout comme. Promotions, victoires aériennes, mort permanente qui forçait à recréer un "bleu" pour prendre la relève, non seulement aux commandes du Sopwith Camel britannique, mais à la plume du journal de l'escadrille. Pour la première fois de ma courte existence, je ne voulais plus lâcher le joystick. Au point de simuler les symptômes de la grippe une semaine durant pour sécher l'école, éclatant un thermomètre à force de le poser sur une ampoule chaude – meilleur moyen pour faire grimper le score de fièvre – et me chopant une irritation de la gorge bien réelle à forcer les quintes de toux factices. Si mes parents me lisent, qu'ils veuillent bien me pardonner. Mais il était devenu indispensable de jouer à *Wings* jusqu'au 11 novembre 1918. Oui, j'avais beau être un sale gosse, je connaissais mes leçons d'histoire.

Comme une odeur de naphtaline... Il y a encore peu de temps, je repensais avec émotion à *Wings*. Aux histoires de rivalités que je m'inventais avec les autres pilotes de l'escadron, au pincement au cœur quand un ailier expérimenté se faisait descendre sous mes yeux, aux surinterprétations que mon piètre niveau d'anglais me forçait à avoir des textes de transitions. La guerre, horrible de banalité, était un terreau fertile aux relations humaines. Ça, j'arrivais bien à le comprendre. *Wings* était, dans mon esprit, un modèle de narration, de sensibilité, autant que de gameplay. Jusqu'à aujourd'hui.

Nous somme en 2014 et j'ai joué à *Wings Remastered*. Le remake HD du jeu de mon enfance, sorti des entrailles de Kickstarter après un premier essai raté (moins de 15 % des 350 000 dollars visés, ahem) et un second de 85 000 dollars validé de peu. 24 ans plus tard, le jeu à 15 euros sur Steam propose un gameplay affligeant, des textes écrits par des première année de Lettres Modernes, une vacuité difficilement descriptible. Et le pire, c'est qu'à part ses graphismes, ce *Wings*-là n'est ni meilleur ni pire que l'original. Seulement, un quart de siècle s'est écoulé et mes souvenirs d'enfant viennent d'être piétinés.

L'antre du nécrophile. Il y avait déjà d'infâmes esprits retors. Ceux qui ne valent pas mieux que George Lucas – alias l'homme qui vandalise ses propres œuvres – et qui ont appliqué le concept de reboot au jeu vidéo pour vider de respectables licences de leur substance. Oui, c'est particulièrement à toi que je pense, *Syndicate*, toi le FPS moisi qui oses te placer au côté des formidables jeux de gestion/stratégie de la grande époque Bullfrog, même si tu n'es pas le seul. Et comme si ces salisseurs de mémoire n'étaient pas suffisants, nous voilà avec les violeurs de cadavres sur les bras. Ceux qui se vautrent dans le remake HD comme des gorets dans la fange. Qui omettent qu'entre le moment où un jeu chope ses galons de "classique" et celui où leur vient leur ignoble idée de récupération, il a pu se passer du temps, beaucoup de temps. Dans le cas de *Wings*, il y a eu quatre présidents de la République française, la guerre en Irak, l'explosion de l'industrie du jeu vidéo, le retour de la guerre en Irak, la mort de Lady Di, le retour de la vengeance de la guerre en Irak... Ils ignorent sciemment que le

Speedball 2 HD


Flashback HD

jeu vidéo – et c'est peut-être bien son seul point commun avec l'art – est indissociable de son contexte. Quel intérêt de ressortir du placard un jeu novateur il y a vingt ans si, depuis, ses héritiers ont récupéré, amélioré, voire ringardisé dans certains cas, les concepts qui le rendaient extraordinaire en son temps ? Qu'on passe par un émulateur ou que l'on ait recours à des outils permettant de faire tourner ces vieilles reliques sur nos systèmes et résolutions modernes, soit. Cela revient à contempler le jeu comme une pièce de musée, un fossile, sans jamais perdre de vue qu'à l'époque, il devait tenir sur une poignée de disquettes ou fonctionner avec un millième de la puissance d'un smartphone d'entrée de gamme, et que ses mécanismes, maladroits et balbutiants selon nos critères modernes, étaient alors purement et simplement novateurs. Mais qui aurait l'idée saugrenue de faire un remake HD de *Kick-Off*, incroyable de jeu de foot sur Amiga et Atari ST à l'époque de grâce de ces machines, après avoir tâté les *ISS*, *PES* et *Fifa* qui lui ont succédé ?

Pas de repos pour les braves. Ne comptez pas sur moi pour pousser le curseur "vieux con aigri" jusqu'en butée. Il y a des remakes qui fonctionnent bien. À commencer par ceux des jeux basés sur l'écriture, la narration, comme les Point & Click (les *Monkey Island*, par exemple, qui avaient le bon goût de proposer, au choix, les graphismes originaux ou retravaillés). De la même manière, les RPG tolèrent mieux les affres du temps qui passe. Néanmoins, quand on voit que d'immenses jeux, tels les *Fallout*, *Baldur's Gate* ou *Planescape Torment* possèdent des failles de gameplay et des lourdeurs ergonomiques que seuls les plus radicaux des ayatollahs nostalgiques parviennent à nier, imaginez le massacre pour les titres plus modestes. On se retrouve ainsi avec du *Flashback HD*, du *North & South HD* ou encore du *Speedball 2 HD* – que notre ackboo national qualifie de "*verrue immonde*" sur son compte Steam –, véritables cadavres en décomposition fardés à la hâte et à la truelle. Tout cela parce que des personnes, pas forcément malintentionnées mais clairement mal inspirées, ont extrait ces jeux, nos petites madeleines de Proust vidéoludiques, du contexte qui les rendait si spéciaux et estimés qu'un lifting suffirait à les remettre au goût du jour. C'est aussi grotesque que de vouloir restaurer la Joconde en lui collant une casquette sur la tête et un piercing dans le narine au prétexte que c'est plus dans l'air du temps. Non seulement ils n'apportent rien à l'offre de jeux disponibles, mais à titre personnel, ils me donnent le sentiment de m'être extasié, durant toutes ces années, sur d'ignobles bouses. À tous les pilleurs de tombes, j'adresse donc cette supplique : laissez les cadavres des jeux de notre jeunesse reposer en paix. Et je vous préviens : le premier qui s'approche de *Populous* ou de *Moonstone*, je lui fais sauter les rotules.

Un lifting ne suffit pas toujours à remettre les oldies au goût du jour

Guy Moquette

Y a-t-il une vie (numérique) après la mort ?

Musique, correspondances, photos, vidéos, jeux... L'héritage du patrimoine dématérialisé déboussole le droit

Previously dans Jurygeek : dans l'article du *Canard PC* n° 301 ("Le patrimoine numérique"), nous avons vu que, en raison de la numérisation, vous ne maîtrisez plus vraiment les œuvres (musiques, films, livres, jeux vidéo...) que vous créez (e-mails, photos, musiques) ou que vous avez "achetées" (en réalité, dont vous avez une licence d'utilisation), ce qui m'amène, dans le cadre de cet article, à évoquer avec vous la délicate question de la mort. En effet, une fois que vous aurez passé l'arme à gauche, que deviendra votre bibliothèque iTunes ? Et vos photos publiées sur votre compte Facebook ? Vos e-mails ? Si Bruce Willis himself a manifesté son angoisse existentielle à ce sujet en 2012 (*cpc.cx/aws*), c'est que l'affaire est grave.

PAR GRAND MAÎTRE B.

iTunes ou Steam : propriétaire de rien

Die Hard

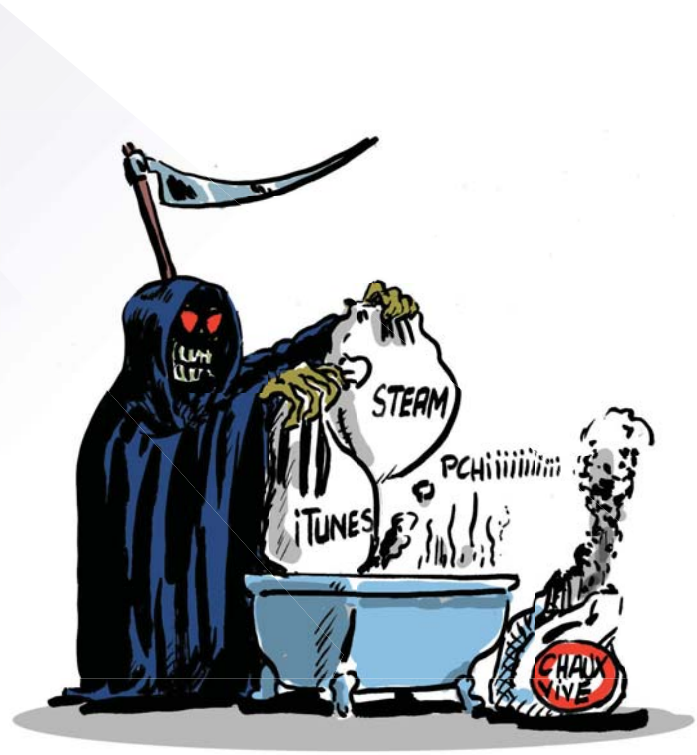
Quand une personne décède, ses héritiers ont le droit, eh bien, d'hériter de ses biens. Vous voyez, quand je vous dis que le droit, c'est simple, ce n'est pas pour rire. Mais que se passe-t-il quand le *de cujus*[1], comme on l'appelle, était un joueur adepte de la dématérialisation ? Peut-il transmettre par voie successorale ses jeux achetés sur Steam ou ses musiques acquises sur iTunes ? C'est une question délicate.

Comme je vous l'ai expliqué dans le *Canard PC* n° 301, quand vous faites vos emplettes sur une plateforme de dématérialisation, vous obtenez une licence d'utilisation, ce qui signifie que vous n'avez rien acheté. Dans le cas d'un bien "classique", l'article 544 du Code civil nous dit que si vous en êtes propriétaire, vous en avez tous les droits : *usus* (le droit de l'utiliser), *fructus* (le droit de l'utiliser d'une façon qui pourrait être rémunératrice, comme le louer) et *abusus* (le droit de le revendre, de le donner ou de le détruire). Dans ce cas, si vous décédez, vos héritiers pourront recueillir ce bel objet puisqu'il est dans votre patrimoine, et que l'article 724 du Code civil dispose que "*Les héritiers désignés par la loi sont saisis de plein droit des biens, droits et actions du défunt*".

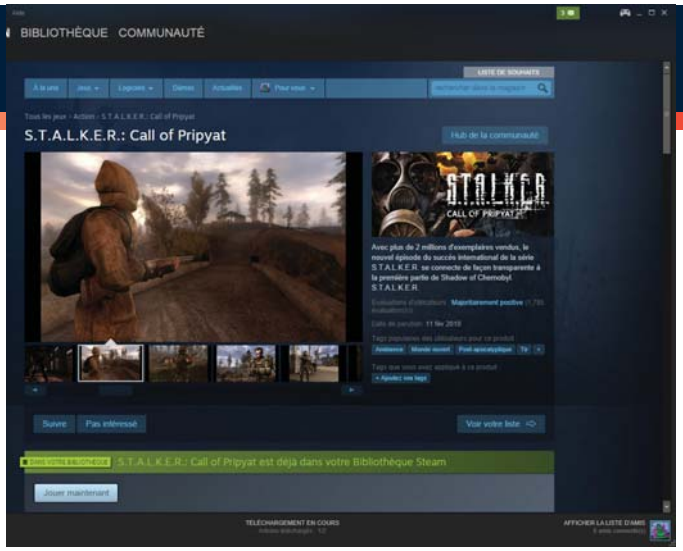
Le souci, c'est que sur ces plateformes de vente dématérialisée, vous n'achetez pas un bien, mais une licence d'exploitation d'une œuvre distribuée en format numérique. En d'autres mots, le droit d'en jouir. Cette licence, vous n'avez pas le droit de la "prêter" ou de la revendre (articles L.111-1 et L. 111-3 du Code de la propriété intellectuelle), sauf si la licence l'autorise. En effet, si vous relisez bien l'article 724 du Code civil, vous voyez que les héritiers sont saisis des droits du défunt. Mais encore faut-il que le défunt ait des droits. Donc, si la licence expose que vos droits vis-à-vis de l'œuvre numérique se poursuivront à votre mort, pas de problème. Mais si elle stipule expressément qu'elle s'éteint à votre décès, ou si elle ne dit rien, quels droits peuvent être transmis à vos héritiers ?
Attendez un peu avant de tout miser sur un flou juridique : la licence fixe les périmètres des droits et obligations et, dans la quasi-totalité des cas, vous n'avez droit à rien. Par exemple, les conditions générales de vente et de service d'iTunes sont très claires : vous ne pouvez ni revendre vos musiques, ni les prêter, ni les louer, ni rien en faire en réalité, à part les écouter et, encore, seulement sur un nombre limité d'appareils. Par conséquent, vous ne pouvez les transmettre à votre descendance, puisque vous n'en avez jamais été propriétaire. De plus, la licence prohibant d'une façon générale la transmission des codes du compte à quiconque, vos héritiers ne peuvent pas les récupérer et les utiliser sans violer la licence. Ainsi, les conditions générales d'utilisation d'iTunes indiquent expressément : "*En tant qu'utilisateur inscrit au Service, vous pouvez créer un compte ("Compte"). Vous ne devez révéler à personne les informations relatives à votre Compte.*"

La licence d'utilisation du service iCloud est encore plus claire, l'article "Pas de Gain de survie" stipulant : "*Vous acceptez que votre Compte est non transférable et que tous les droits à votre Apple ID ou à du Contenu à l'intérieur de votre Compte prennent fin à votre décès. Sur réception d'une copie d'un certificat de décès, votre Compte peut être annulé et tout Contenu à l'intérieur de votre Compte effacé.*"

1- *De cujus* : celui dont il est question dans la succession.



N'allez pas croire qu'Apple a gracieusement offert le dernier album de U2 aux utilisateurs d'iTunes. Il le leur a tout juste prêté...



Y en a qui ont essayé...
Die harder

On peut déplorer à ce titre que, dans la Loi informatique et liberté de 2004, seul l'article 40 évoque la question des héritiers et, encore, uniquement pour préciser que ces derniers peuvent demander l'actualisation des données personnelles du défunt pour qu'il soit précisé qu'il est décédé. Mais aucune disposition qui puisse contraindre un héritier à obtenir les identifiants du défunt pour récupérer ses données.

L'avis des Tribunaux concernant l'impossibilité de transmettre une licence est assez ferme. Toutefois, depuis un arrêt de la Cour de justice de l'Union européenne du 3 juillet 2012 qui a décidé qu'une licence pouvait être cédée à autrui. Mais cette jurisprudence est particulière (voir encadré) et porte sur un cas de revente et non pas de transmission pour cause de décès. Autre tentative intéressante : un tribunal californien a rendu, en 2012, une décision qui a fait grand bruit au sujet du site Redigi qui permet de revendre d'occasion des œuvres dématérialisées, par exemple des musiques "achetées" sous iTunes. Capital Records avait demandé la fermeture de ce site internet et le juge californien a refusé une telle mesure. Cependant, l'affaire s'est poursuivie et, devant la Cour, Redigi a perdu, le 30 mars 2013, les juges ayant considéré que, les licences iTunes et autres n'octroyant aucun droit de revente, ce site organisait une contrefaçon.

Par conséquent, il va falloir être fort et accepter la triste réalité : en l'état, tant que la législation ne changera pas sous l'impulsion d'héritiers éplorés mais prêts à attaquer Apple en justice pour récupérer la collection de MP3 de leur regretté disparu, on peut partir du principe qu'il est impossible d'hériter des licences octroyées au *de cujus*.

Photos, correspondances, tweets philosophiques...

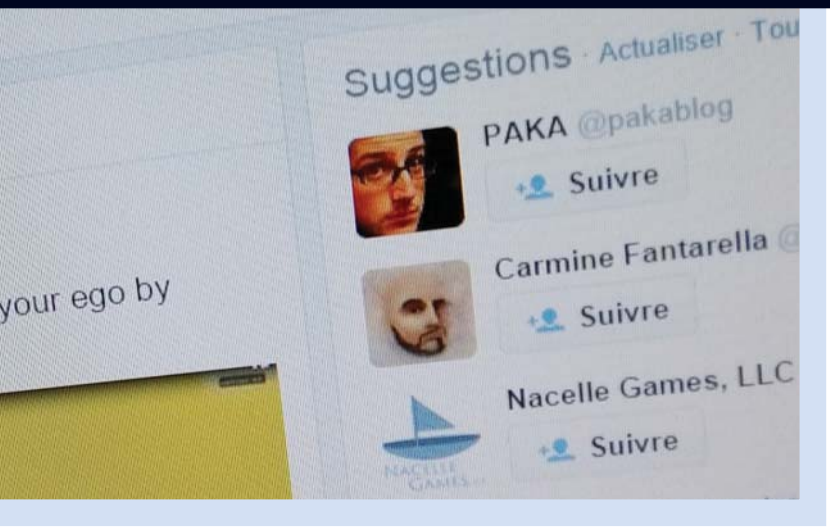
Die hard with a vengeance

Mais, me direz-vous, qu'en est-il des comptes Facebook, Instagram, Twitter et autres e-mails ? Que se passe-t-il lorsque le défunt n'est pas simplement utilisateur, mais créateur de données ? Quand des proches veulent pouvoir récupérer des e-mails, des perles publiées sur Twitter ou des photographies stockées sur Flickr ? En matière d'héritage, dans le cas où le trépassé est un auteur, *stricto sensu*, on se trouve à un carrefour de plusieurs droits.

Le droit des héritiers. Comme nous l'avons vu, l'article 724 du Code civil nous explique que "*Les héritiers désignés par la loi sont saisis de plein droit des biens, droits et actions du défunt*". Mais encore faut-il que les mails, photos et autre compte Facebook soient considérés comme étant dans le patrimoine dudit défunt. Sinon, évidemment, les héritiers ne peuvent avoir un droit à récupérer ce qui n'est pas dans le patrimoine du *de couillous*.

Le droit de la propriété intellectuelle. Il faut avoir à l'esprit que l'auteur d'une photographie ou d'un texte, d'un dessin ou d'une musique se voit automatiquement octroyer des droits d'auteur sur son œuvre, à la condition, qu'elle soit originale, c'est-à-dire qu'elle révèle l'empreinte de la personnalité de son auteur. Et l'article L. 111-1 du Code de la propriété intellectuelle dispose que "*L'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous*". Que tirer de ce constat ? Que tous les mails ou messages Twitter, toutes les photographies ne sont pas automatiquement des œuvres de l'esprit. Il faut qu'il y ait une originalité. Donc, les mails ou messages qui sont dépourvus d'originalité ne seront pas des œuvres de l'esprit. Vous me direz, c'est subjectif, et seuls les juges sont aptes à dire s'il y a une originalité ou pas. Mais quand même, on peut avoir parfois des certitudes. Le mail envoyé pour dire bonjour, comment ça va, ça n'est pas une œuvre de l'esprit. Le tweet qui indique aujourd'hui, j'ai encore pris un café, j'aime bien ça, pareil. La photographie prise à l'arrache, par un mec bourré, vite faite mal faite, en soirée d'un groupe de potes qui trinquent, c'est pareil, il n'y aura pas d'originalité au sens de la loi, c'est-à-dire que le photographe n'a pas maîtrisé suffisamment les paramètres de lumière, de pose de ses sujets, ni n'a recherché un effet artistique quelconque, il a juste souhaité figer un moment.
En revanche, le mail qui contiendrait des réflexions personnelles sur la vie, une déclaration d'amour, un tweet comportant une réflexion humoristique ou une photographie artistique sont protégés par le Code de la propriété intellectuelle.
Cette distinction est primordiale, car toute production qui n'est pas une œuvre de l'esprit est libre de droit et n'entre donc pas dans le patrimoine de son auteur. Et que, si c'est une œuvre de l'esprit, le Code de la propriété intellectuelle règle la question de la mort de l'auteur. C'est l'article L.123-1 qui nous dit dans son style impayable que "*L'auteur jouit, sa vie durant, du droit exclusif d'exploiter son œuvre sous quelque forme que ce soit et d'en tirer un profit pécuniaire. Au décès de l'auteur, ce droit persiste au bénéfice de ses ayants droit pendant l'année civile en cours et les soixante-dix années qui suivent*". Les héritiers d'un défunt "récupèrent" donc tous ses droits d'auteur. Or, comme les œuvres de l'esprit du macchabée sont stockées en ligne, ils ont ainsi le droit de récupérer les identifiants pour y avoir accès.

Le droit des tiers et le respect de la vie privée. Dans les messages d'un compte mail, dans un compte Facebook ou Instagram, il peut y avoir des tiers qui s'expriment. Par exemple, le macchabée était fan de soirées échangistes ou s'amusait à invoquer Satan les soirs de pleine lune. En récupérant les identifiants du *de couillous*, les héritiers vont avoir accès non seulement aux messages et photographies du macchabée, mais aussi à ceux de ses amis. Amis qui ne souhaitent peut-être pas que les héritiers, l'épouse par exemple du défunt, lisent leur correspondance avec feu son mari. Il peut donc y avoir un problème important de violation de la vie privée des tiers qui est protégée par l'article 9 du Code civil ("*chacun a droit au respect de sa vie privée*").



En théorie, c'est compliqué. En pratique, c'est pire.

Live free or die hard

Sur le papier, les ayants droit doivent donc être en mesure de récupérer les créations "originales" du défunt. Oui mais, la pratique pose un problème. Ainsi, Facebook refuse de donner les identifiants d'un client décédé à ses héritiers, sauf décision de justice l'autorisant à le faire. Pareil pour Evernote, dont la licence d'utilisation stipule, à l'article "*Qu'advient-il de mon compte à mon décès ?*", que la société ne fournira aucune information concernant un compte, même aux proches parents ou autres héritiers légaux, et encourage les utilisateurs à prendre leurs dispositions de leur vivant. Certes, Google, Yahoo, MSN et d'autres ont mis en place des moyens de déterminer, de votre vivant, le devenir de votre compte une fois que celui-ci devient inactif pendant un certain temps. Vous pouvez désigner des bénéficiaires qui recevront vos identifiants. Cela permet de gérer, entre autres, le devenir de vos comptes à votre décès, même si ce n'est pas expressément prévu pour cela. Pour dire les choses clairement, même s'il n'y a pas de loi qui oblige Google, Yahoo, Facebook ou Twitter à transmettre les codes d'accès d'un de leur abonné décédé, si les héritiers écrivent à ces sociétés et justifient du décès de l'abonné et de leur qualité d'héritiers, les sociétés devraient se trouver dans l'obligation de transmettre les identifiants donnant accès aux œuvres de l'esprit. En revanche, se pose la délicate question du droit des tiers et de l'accès, par les héritiers, à leurs messages privés destinés uniquement à leur *de cujus*.

À noter que des compagnies d'assurance, comme Axa, prévoient un "coffre-fort numérique testamentaire" qui permet de stocker ses données sur un site sécurisé et de les transmettre à un proche en cas de décès. Le site internet de l'assureur précise que "*Vous pouvez aussi enregistrer des messages, vos dernières volontés et sauvegarder vos documents importants pour faciliter les démarches liées à votre héritage*". Vous le voyez, c'est plutôt le bazar et il est plus que temps que le législateur s'intéresse à cette question difficile du devenir, à son décès, des comptes de stockage de données produits par une personne. Car après tout, si les insultes en alexandrins que vous proférez depuis cinq ans sur Twitter peuvent un jour faire l'objet d'un recueil et la richesse de vos enfants après votre mort, ce serait dommage de passer à côté. Et pour cela, on attend encore de voir complétée la Loi informatique et liberté de 2004 par un article détaillant clairement les droits des héritiers vis-à-vis de la production numérique du défunt, par exemple en contraignant les services de stockage en ligne de mails, tweets, Facebook et autre Instagram à communiquer aux héritiers les identifiants du *de cujus*, sur simple présentation d'un acte de décès, sans avoir à passer par la case Tribunal.

G.M.B.

L'Europe s'en mêle (et s'emmêle)

La Cour de justice de l'Union Européenne a jugé, le 3 juillet 2012, qu'un créateur de logiciels, comme Oracle, ne peut s'opposer à la revente d'occasion des licences permettant l'utilisation de ses programmes téléchargés via Internet (donc sans vente de support matériel), et ce même quand la licence l'interdit expressément. Et ça, considérant tout ce l'on vient de voir, c'est surprenant. La Cour a décidé qu'il fallait tout considérer comme une vente. Si vous me pardonnez l'expression, c'est couillu, parce qu'à nouveau, octroyer une licence d'utilisation à quelqu'un n'est pas juridiquement une vente. Mais la Cour n'est pas de cet avis et pour les consommateurs, c'est génial. Cela signifie que le marché de l'occasion, même pour un logiciel téléchargé sur le Net, est ouvert. De quoi ouvrir une brèche ? Steam, pour ne citer que lui, va être obligé de permettre la revente d'occasion des jeux qu'on a téléchargés auxquels on ne joue plus ? Tempérons un peu notre enthousiasme.

D'abord parce que l'affaire portait sur une licence à durée illimitée et la Cour aurait pu juger différemment si la licence avait été octroyée pour un temps limité. Vous me direz, les licences portant sur un jeu vidéo ne sont pas limitées dans le temps. Mais rien n'empêcherait Steam (ou n'importe quel "vendeur" de jeux dématérialisés) de nous octroyer une licence pour une année, dont il faudrait demander le renouvellement, même à titre gratuit à chaque expiration.

Ensuite parce qu'Oracle avait un fonctionnement un peu particulier : pour s'affranchir des contraintes de la vente physique, l'éditeur proposait de télécharger, librement, sur son site ses logiciels que seule l'acquisition d'une licence permettait de rendre utilisables. L'acheteur de la "licence d'occasion" pouvait donc télécharger le logiciel le plus légalement du monde. Or, un jeu n'est jamais disponible gratuitement sur Internet. Donc, pour se procurer une copie, il faudrait la télécharger illégalement, aussi acquérir une licence ne servirait pas à grand-chose.

Enfin, parce que l'on parle ici de logiciel, que le logiciel est traité à part dans le Code de la propriété intellectuelle et que le jeu vidéo n'en est pas un au sens juridique, puisqu'il est considéré comme une œuvre de l'esprit et soumis aux règles du droit d'auteur.

Enfin, mais là vraiment enfin hein, un enfin définitif, la jurisprudence de la Cour est bien jolie, mais même si on considère que la décision de la Cour s'applique sans réserve au cas du jeu vidéo, elle ne vous permet pas de contraindre Steam (ou un autre) à vous permettre de revendre d'occasion votre licence sur un jeu. Il faudrait assigner en justice, en France, Steam ou un autre et invoquer devant le juge français cette jurisprudence européenne, et il faudrait que le juge français la suive pour que le distributeur qui s'oppose à la revente soit condamné. En d'autres termes, moins juridiques : c'est mort.

LE MAGAZINE PAPIER DE LA SOCIÉTÉ NUMÉRIQUE

PAR LES CRÉATEURS DE CANARD PC

DÉCOUVREZ

LE NUMÉRO 2

Chez votre marchand de journaux

Photo : SpaceX

Abonnement en ligne par carte bancaire et Paypal
www.humanoidemagazine.com

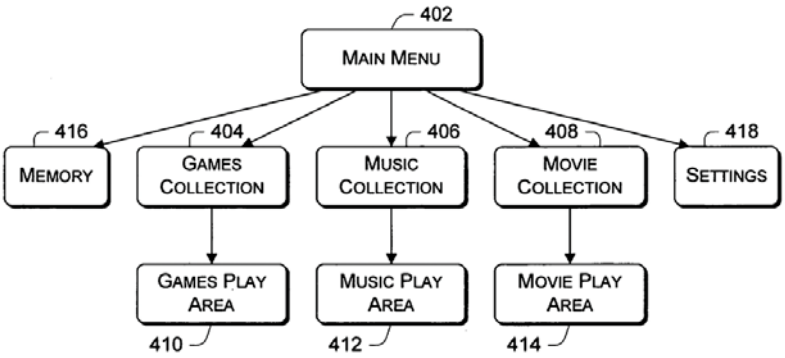
Les brevets les plus énervants malhonnêtes pénibles stupides du jeu vidéo

Plus personne ne doute que le système actuel des brevets est une stupidité sans nom. Exploités de façon barbare par des marques cupides pour déposer la moindre "idée", les brevets sont surtout devenus une arme pour emmerder la concurrence. Les grosses boîtes hi-tech raffolent de cette discipline. Vous voulez permettre à vos clients d'acheter un article sur le Net en un clic de souris ? Oubliez, Amazon a déposé le concept. Vous envisagez de créer un objet rectangulaire dont les coins seraient arrondis ? Pas de chance, la forme est brevetée par Apple. Quant à utiliser le mot "Face", méfiez-vous, Facebook a carrément réussi à obtenir le droit de propriété sur ce mot courant qui existe depuis des siècles. Bien sûr, le monde du jeu vidéo n'est pas en reste. Depuis les années 80, joueurs, constructeurs et développeurs sont retenus en otages par ce système auquel s'accrochent des marques sur le déclin. Voici un petit florilège des brevets les plus débiles et les plus énervants du jeu vidéo.

PAR ACKBOO

Écouter la musique de son choix en jouant

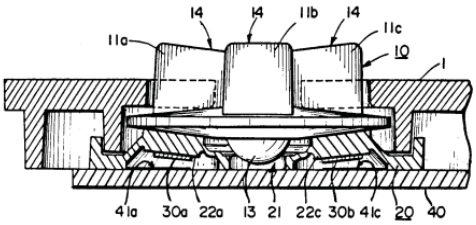
Titulaire : Microsoft
Numéro : US 6981918 B2
Date : 2006

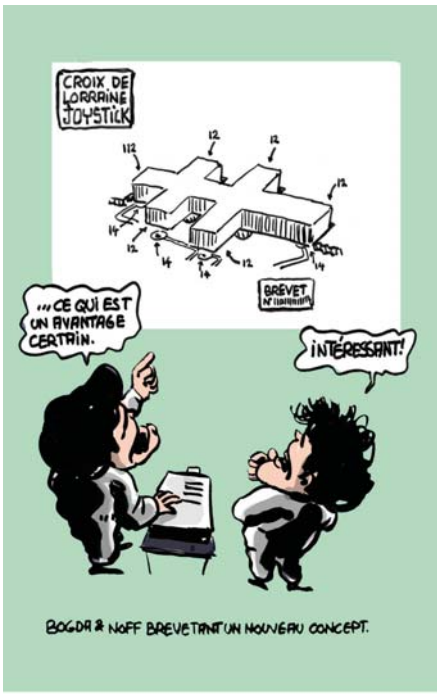


Microsoft a inventé tellement de choses formidables. Windows Me, Windows Vista, Internet Explorer, le petit trombone qui vous aide dans Microsoft Office, le Zune, l'interface Metro... Pas étonnant donc que les cerveaux de Redmond aient eu les premiers l'idée, attention roulement de tambour... d'écouter la musique de son choix lors d'une séance de jeu vidéo. Oui madame, sans Microsoft, personne n'y aurait jamais pensé. En mettant au point sa Xbox, le constructeur "inventa" un système permettant d'écouter n'importe quel fichier musical stocké sur la console, au lieu de se taper l'ignoble bande-son répétitive de *Turbo X Brofighterz III Ultimate Edition*. Le brevet fut validé en 2006, empêchant ainsi Sony de proposer une fonction similaire sur sa PlayStation 3. Sachez donc que si vous jouez à *Team Fortress 2* en passant un morceau Spotify sans verser de royalties à Microsoft, vous êtes possiblement un dangereux voyou qui menace les fondements mêmes de la démocratie et du capitalisme.

La croix de direction du gamepad

Titulaire : Nintendo
Numéro : US 4687200 A
Date : 1983-2005





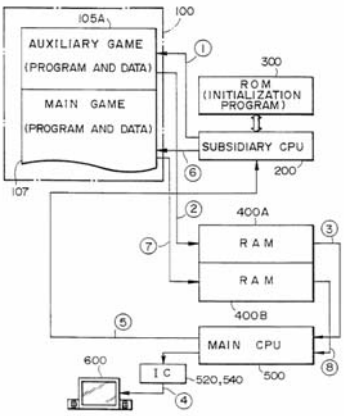
C'est l'un des brevets les plus célèbres du jeu vidéo, et probablement celui qui a le plus pénalisé les joueurs depuis trente ans. Le 5 août 1983, Nintendo brevette la croix directionnelle de contrôle, un simple switch à quatre positions alors utilisé sur ses jeux Game & Watch (ces petites machines à cristaux liquides qui faisaient fureur avant l'avènement des consoles de jeu). Gunpei Yokoi, l'employé de Nintendo auquel est attribuée la paternité de cette croix, n'a fait que reprendre une méthode de contrôle déjà utilisée dans les années 70 sur certains jeux d'arcade (sous forme de boutons) et par Mattel avec sa console Intellivision sortie en 1980 (sous forme circulaire).

La croix directionnelle est merveilleusement efficace, mais Nintendo gardera jalousement son "innovation", pénalisant ainsi les utilisateurs des systèmes concurrents. Si vous avez déjà eu du mal à passer une diagonale sur le pad directionnel d'une Master System, d'une Megadrive, d'une PlayStation ou d'une Xbox, c'est de la faute à Nintendo.

Le constructeur nippon aurait pu faire preuve d'élégance, comme Volvo qui, dans les années 50, après avoir inventé la ceinture de sécurité, mit le brevet à disposition de ses concurrents au nom de l'intérêt du consommateur. Nintendo n'a pas eu cette classe, et il aura fallu attendre 2005 pour que le brevet tombe enfin dans le domaine public. Entre-temps, les sticks analogiques sont devenus le standard. Nintendo a failli être victime de son propre poison en 2008, lorsqu'une petite boîte texane l'accusa d'avoir violé une série de brevets sur les sticks analogiques de la Wii et de la GameCube. Les Japonais perdirent le procès en première instance en 2008 mais gagnèrent finalement en appel en 2010.

Jouer à un mini-jeu durant l'écran de chargement

Titulaire : Namco Bandai
Numéro : US 5718632
Date : 1995



Dans le texte, Namco Bandai se la joue grand seigneur : "*La présente invention a été développée afin d'immerger le joueur dans le jeu encore plus vite, améliorant ainsi l'expérience ludique.*" Wow, super, ça a l'air génial ! Effectivement, ça l'est. Sous le numéro US 5718632 se cache l'un des brevets les plus énervants du monde du jeu vidéo : celui des mini-jeux jouables durant les écrans de chargement. Namco y décrit comment exécuter un code annexe (par exemple celui d'un *Galaga*, dont il est propriétaire) pendant que la machine charge le vrai contenu du jeu dans la mémoire. Et Namco, comme un sale petit enfant gâté auquel ses parents n'auraient jamais inculqué les valeurs de partage et de solidarité, refuse de prêter son jouet à ses camarades dans la cour de récré. Bel esprit. La démocratisation des SSD a beaucoup réduit les temps de chargement, qui ne sont plus la nuisance d'autrefois. Mais si vous pestiez de ne pas pouvoir faire un petit *Space Invaders* pendant les interminables "Loading..." des consoles d'il y a deux ou trois générations, sachez que vous le devez à Namco Bandai.

Le ralenti ou l'avance rapide dans un jeu vidéo

Titulaire : Square Enix
Numéro : US 8408997 B2
Date : 2013

La première phrase du brevet de Square Enix fait très peur : "*Changer la progression du jeu selon les actions du joueur.*" Ça y est, se dit-on, ils ont osé déposer le concept même de gameplay. En poursuivant, c'est un peu moins grave, l'éditeur se contente juste de nous faire croire qu'il a inventé l'avance rapide et le ralenti dans un jeu vidéo, à travers une méthode consistant à synchroniser l'apparition d'image selon un signal à part – le rythme d'une musique ou la commande d'un joueur par exemple. *Max Payne*, *F.E.A.R.* et un paquet d'autres jeux ont déjà utilisé ce genre de mécanisme bien avant Square Enix. Là encore, on se retrouve devant un brevet très discutable qui ne fait que reprendre une idée générique, et pourrait potentiellement embêter des développeurs souhaitant implémenter du ralenti dans leur gameplay. On notera que Square Enix est friand de brevets navrants. L'éditeur aurait ainsi inventé le fait qu'un seul bouton serve à lancer plusieurs types d'attaques (application US 20140106879 A1), et même qu'un jeu vidéo online puisse se jouer sans une connexion continue au réseau (brevet US 8088007 B2). Chapeau les mecs.

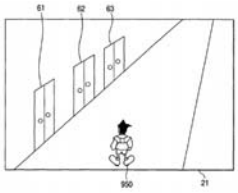
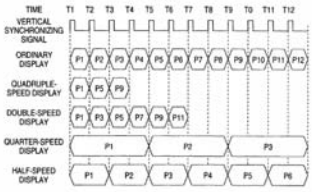


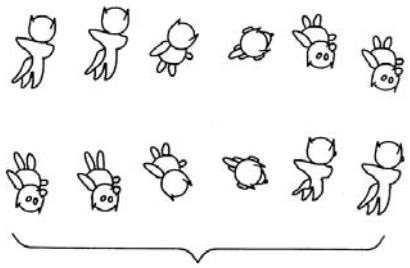
FIG. 3



Les parcours en tire-bouchon de Sonic

Titulaire : Sega
Numéro : US 5411272 A
Date : 1993

Au début des années 90, Sega sentait bien que le *Super Mario* de Nintendo était en train de devenir le personnage culte du jeu vidéo. L'inventeur de la Master System avait besoin d'une nouvelle mascotte plus jeune, plus dynamique, plus moderne pour remplacer son *Alex Kidd* qui n'eut qu'un succès très limité. À la même période, un des programmeurs de la boîte, Yuki Naka, développa un algorithme permettant à un sprite de se déplacer de manière fluide le long d'une boucle en tire-bouchon, comme sur les montagnes russes. C'est cette idée qui servit de base au gameplay de *Sonic the Edgehog*. On lui adjoint un artiste (Naoto Ohshima, qui créa le personnage *Sonic*) ainsi qu'un level designer expérimenté et le jeu eut le succès qu'on connaît.

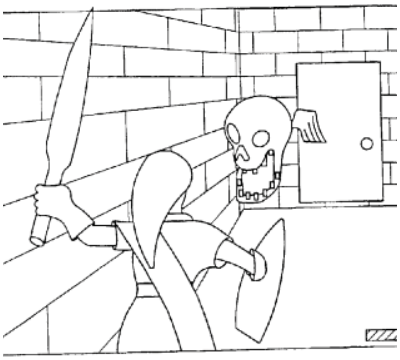


Sega, évidemment, a totalement cadenassé "l'idée" de son employé : l'éditeur japonais réussit à déposer le concept du parcours en tire-bouchon dans un jeu vidéo. Vous vous dites probablement que ce brevet est totalement stupide. Vous avez entièrement raison. Si l'on accepte ces abus, pourquoi Nintendo n'aurait-il pas eu le droit, par exemple, de déposer une invention du genre "faire sauter un personnage de jeu vidéo" ? Shigeru Miyamoto, l'inventeur de *Donkey Kong* et de *Super Mario*, avoua lors d'une interview en 2009 qu'il l'avait sérieusement envisagé dans les années 80, lorsqu'il a vu que de nombreux concurrents (dont Sega) sortaient à la chaîne des jeux totalement inspirés par ses créations. Heureusement, Miyamoto ne s'est pas comporté comme une crevure, et les années 80-90 furent une période glorieuse pour les platformers 2D.

Devenir fou dans un jeu vidéo

Titulaire : Nintendo
Numéro : US 6935954 B2
Date : 2005

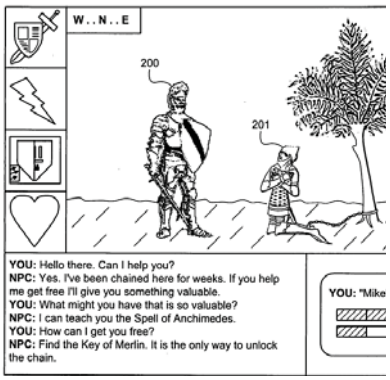
Personne n'a jamais eu l'audace de breveter la santé mentale. Personne n'a jamais pensé non plus à breveter la jauge. En revanche, Nintendo n'a pas hésité à breveter... la jauge de santé mentale (*sanity meter* en anglais). En 2002 sort sur GameCube le jeu d'action/aventure *Eternal Darkness*. Le joueur y dirige une héroïne qui se balade dans une maison peuplée de créatures effrayantes. À chaque fois qu'elle se fait repérer par un monstre, sa jauge de santé mentale décline et l'environnement devient de plus en plus surréaliste, angoissant, avec des images déformées et des bruits flippants. Nintendo a jugé que c'était une véritable innovation et qu'elle méritait son propre brevet, qui fut validé en 2005. L'éditeur japonais a probablement compris que ce brevet était très discutable, et ne l'a pas défendu avec férocité. De nombreux jeux utilisent un système rigoureusement identique. Par exemple *Don't Starve*, qui a une jauge de "Sanity" tout à fait explicite et dont les effets sont similaires à ceux d'*Eternal Darkness*. À notre connaissance, les développeurs n'ont pas été inquiétés par les avocats.



Faire évoluer des NPC dans un jeu de rôles

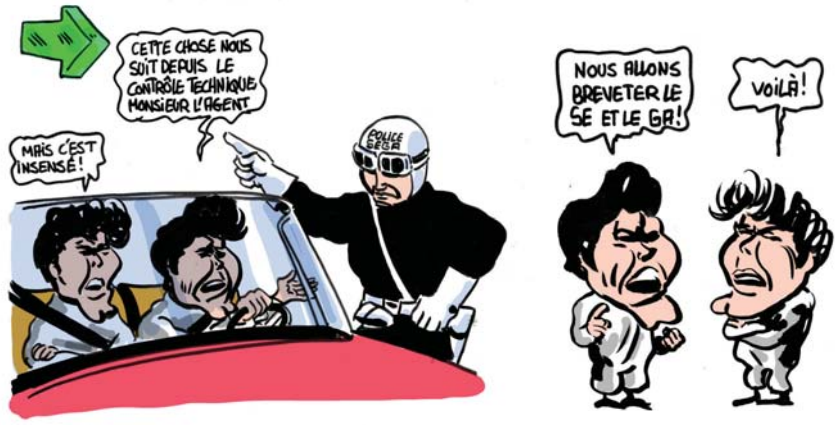
Titulaire : Rampart Studios LLC
Numéro : US 7637806 B2
Date : 2006

"*Cette invention consiste en un environnement de jeu de rôles dans lequel la nature des différents NPC peut varier avec le temps. Les objectifs des différents NPC dans le jeu peuvent être modifiés de manière automatique et dynamique.*" Voilà comment la société Rampart a réussi à breveter le fait que des NPC ne restent pas immobiles et immuables durant toute la durée d'une aventure. Les RPG utilisent depuis des décennies des NPC dont la nature évolue. Selon les actions du joueur, ils deviennent hostiles ou amicaux, changent de lieu de présence, offrent des options de dialogue différentes. *Fallout* et *Ultima Online* le faisaient déjà dans les années 90. Il aura fallu attendre 2006 pour que des petits malins brevettent le concept. Pour l'instant, Rampart n'est pas venu renifler les orteils de Blizzard, Bethesda et autres grands noms de RPG ou du MMORPG, mais cet exemple montre bien l'incroyable stupidité du système dans son ensemble. On en serait presque triste pour Rampart, qui a probablement dépensé plusieurs milliers de dollars de frais pour obtenir ce brevet moisi.



Afficher une flèche dans un jeu vidéo

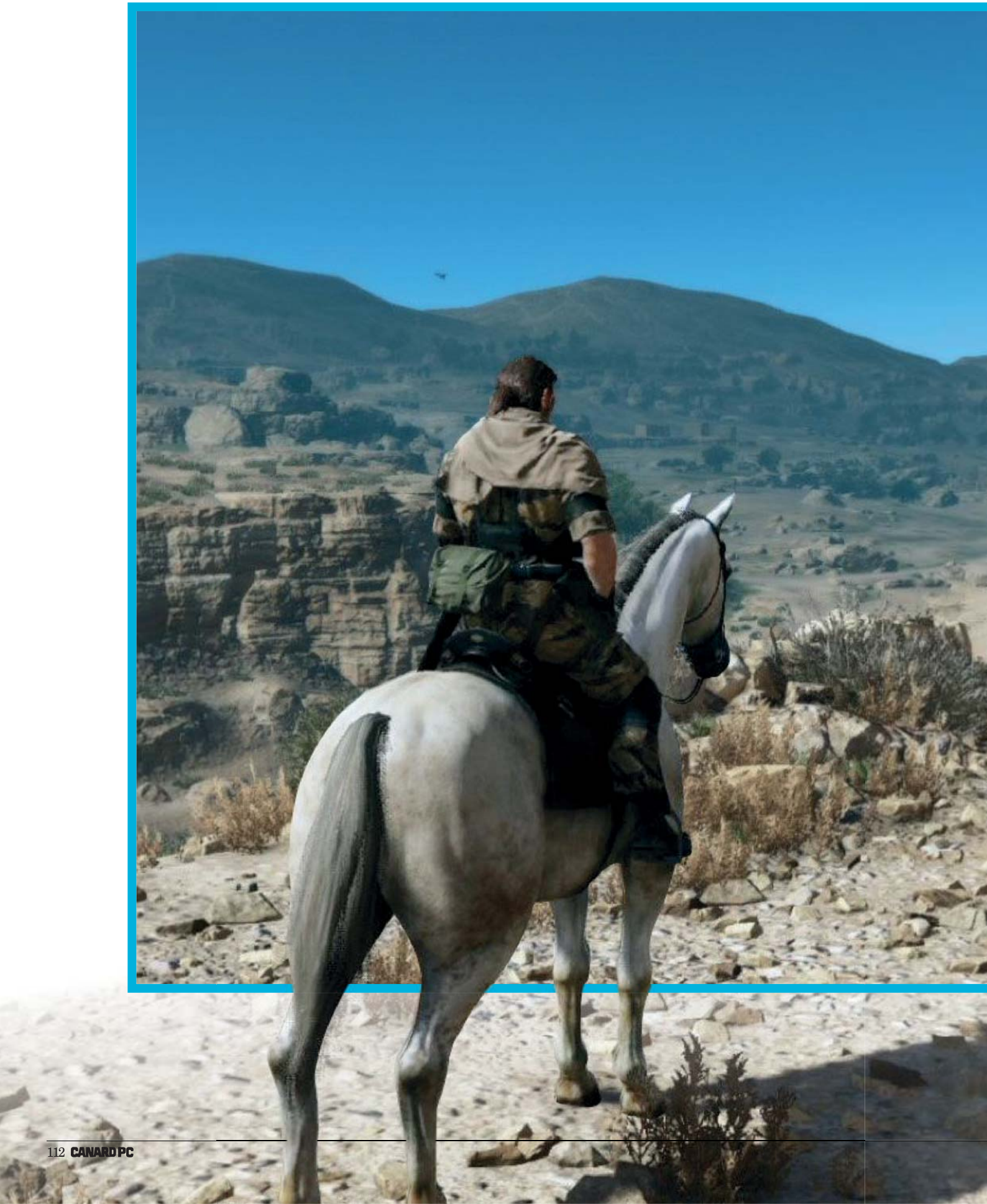
Titulaire : Sega
Numéro : US 6200138 B1
Date : 1997



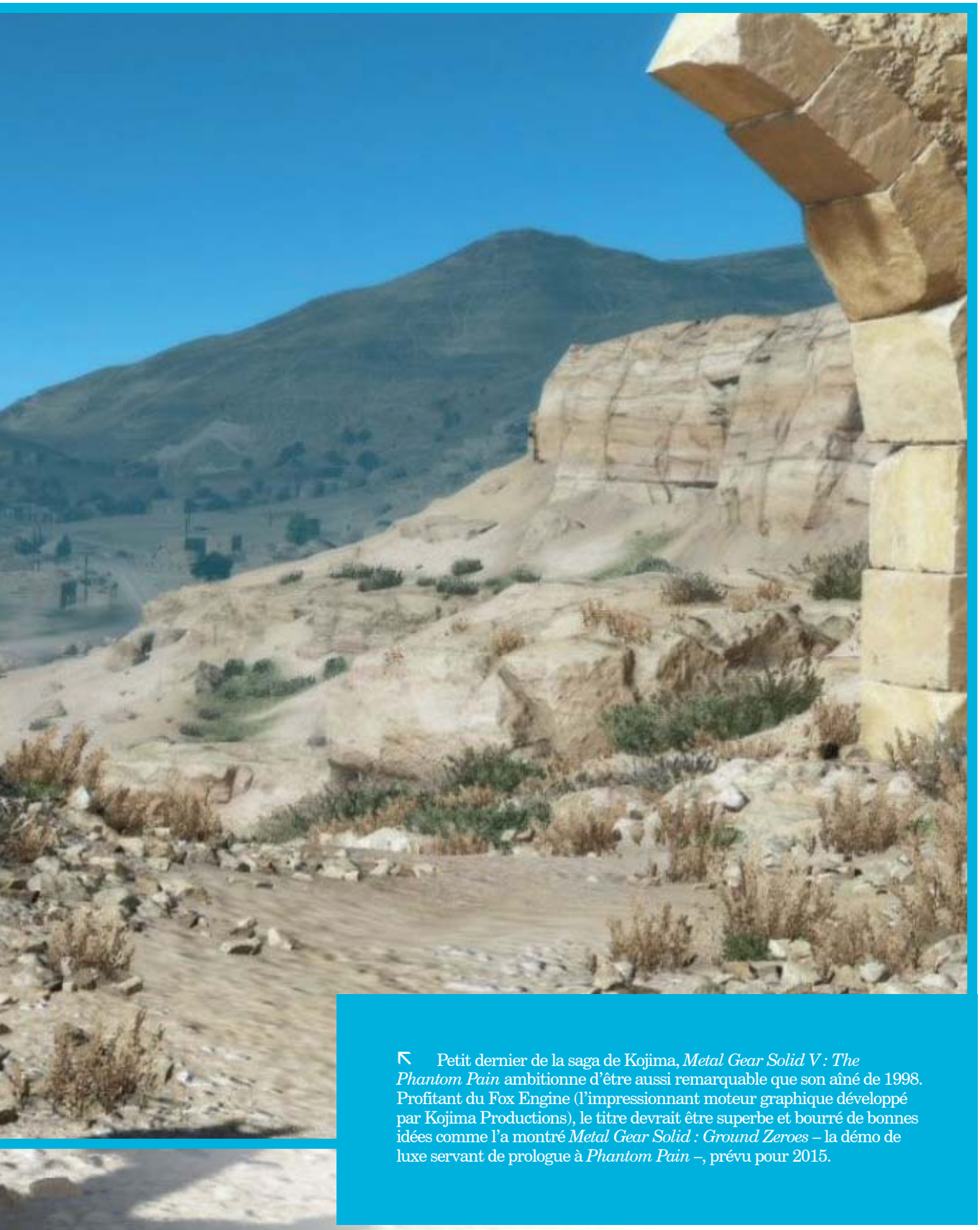
Celui-ci est particulièrement con. Lorsque Sega sort *Crazy Taxi* en 1997, l'éditeur japonais est très fier de son nouveau titre. Faut dire que ce jeu de taxi délirant était très bien fait. Le joueur devait déposer des clients à différents points de la ville, aidé en cela par une grosse flèche indiquant la direction à prendre. Un génie de chez Sega a décidé de breveter cette flèche. Et un autre génie du bureau des brevets a décidé de valider cette idiotie. Grâce à cette rencontre incroyable entre deux esprits tordus, il est désormais impossible aux autres développeurs d'afficher une flèche directionnelle flottante dans leur jeu de bagnole.
Les gens de Sega aurait dû se rendre compte de l'absurdité de leur brevet et dire à leurs avocats de ne pas sauter à la gorge des contrevenants. Pensez donc, en 2003, l'éditeur japonais a traîné en justice Electronic Arts, Fox et le studio Radical Games pour utilisation abusive de flèche sur leur *Simpsons : Hit and Run*.

Lecture de l'extrême

Si vous voulez lire le texte complet des brevets présentés dans ces pages, rendez-vous sur le Google Patent Search (*www.google.com/patents*) qui répertorie plus de 7 millions de brevets américains. Saisissez le numéro correspondant et vous vous retrouverez devant un édifiant plâtras techno-littéraire en anglais, parsemé de schémas monochromes angoissants. Sachez que la lecture complète d'un brevet est considérée comme une torture psychologique barbare par de nombreuses associations de défense des droits de l'Homme.



(2015, Kojima Productions, PS3, PS3, Xbox 360, Xbox One, PC)



↖ Petit dernier de la saga de Kojima, *Metal Gear Solid V : The Phantom Pain* ambitionne d'être aussi remarquable que son aîné de 1998. Profitant du Fox Engine (l'impressionnant moteur graphique développé par Kojima Productions), le titre devrait être superbe et bourré de bonnes idées comme l'a montré *Metal Gear Solid : Ground Zeroes* – la démo de luxe servant de prologue à *Phantom Pain* –, prévu pour 2015.

Foi de Canard

The Gogole Glass Experiment

Par Fishbone

Lu sur *Lemonde.fr*, lui-même informé par un article de *The Guardian*, ce "*premier cas d'addiction aux Google Glass*"… Mince les amis, si ça ce n'est pas de la titraille label rouge ! Ainsi, nous apprenons qu'un utilisateur alcoolique, "*devenu irritable et ergoteur*", "*tapait avec son doigt sur le côté de son crâne comme pour allumer ses Google Glass à chaque fois qu'on lui posait une question*". Intéressant comportement pavlovien, que l'on peut relier à cette fulgurance qui nous a tous traversé l'esprit un jour ou l'autre, celle de mentaliser un "Control-Z" après avoir fait une boulette dans la vie réelle. Mettre le chat dans le lave-vaisselle par exemple. Et ne dites pas non, je vous rappelle qu'on a un dossier "*comme ça*" sur chacun d'entre vous. Mais reprenons. En pleine cure de désintoxication, les médecins ont donc estimé que la conduite bizarre du patient n'était pas liée à sa carence en patchouli à 90°, mais bien au manque de Google Glass. Lunettes qu'il portait auparavant en permanence, sans autre interruption qu'au moment de dormir ou se laver. "*Le problème avec les objets connectés que l'on peut porter sur soi, c'est qu'ils permettent d'être en permanence enfermés dans un monde, tout en donnant l'impression d'être parfaitement présents sur le moment*", explique Andrew Doan, praticien exerçant dans l'institution où fut soigné le malade. Ce dernier, après 35 jours d'abstinence totale, a déclaré que le "*sevrage des Google Glass avait été bien plus dur que le sevrage de l'alcool*". Voilà, emballé c'est pesé, tout porte à croire que le périphérique est bien à la source du déséquilibre… Eh bien, malgré toute l'inimitié que je porte aux Google Glass, il me semble évident que les lunettes connectées, bouc émissaire facile comme tout ce qui touche à la geekerie, n'ont été qu'un vecteur parmi d'autres d'un trouble préexistant et qu'il n'y a pas de "*dépendance aux Google Glass*" en tant que telle. Une réflexion qui vaut pour un certain nombre de phénomènes d'addiction et de comportements déviants, ce qui – petite remarque au passage – n'empêche pas quelques "médiatisés" d'étaler leur parfaite crétinerie en amalgamant origines et symptômes d'un comportement hypothétiquement hors cadre, suivez mon regard vers la piscine. Allez, pour terminer sur une note joyeuse et puisque la Fête de la musique approche à grands pas – eh oui, on est déjà en novembre, juin c'est demain –, pour célébrer ça (et surtout parce que bibi est en retard et qu'il n'a pas le temps de chercher), cette quinzaine, c'est "special jaquettes" !

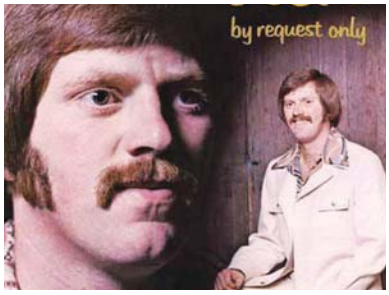
INDUSTRIE

Ah b'AMD alors…

Ce n'est pas la fête pour AMD qui va se séparer de 7 % de ses effectifs – constitués de 10 149 personnes à l'heure actuelle –, alors que les derniers résultats trimestriels font état d'un chiffre d'affaires de 1,43 milliard ; soit une baisse de 2 %. Côté bénéfices, il est question de 17 "maigres" millions de dollars, loin des 48 millions de dollars attendus. Les employés éjectés du navire feront économiser 85 millions de dollars à la firme en 2015, alors que les prévisions pour la fin de l'année annoncent un nouveau recul de 13 %. Si vous avez un cierge qui traîne, c'est le moment.

TECHNOLOGIE

Tu doigt payer



Mastercard a signé un accord avec la société Zwipe pour intégrer à des cartes bancaires farcies au NFC un lecteur d'empreintes digitales autonome, c'est-à-dire ne nécessitant pas une batterie de camion portative pour assurer l'alimentation. Une fois l'empreinte de l'utilisateur mémorisée sur la carte – et non pas dans une base de données à laquelle accéderaient les terminaux de paiement pour vérifier l'identité –, les transactions sont autorisées d'un coup de doigt, sans devoir rentrer le code PIN. Il faut évidemment que le terminal de paiement soit lui-même équipé d'une puce NFC, faut-il le préciser. Lancement prévu en 2015, suivi de peu par les premières amputations de doigts par des margoulins en mal de butins.

Ministère de la Défense 1 - 0 Vermines

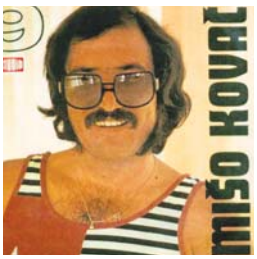
DRONE

Si jamais les zozos de Google, Amazon, DHL & Co. avaient pour ambition d'utiliser rapidement des drones pour livrer leurs articles en France, autant qu'ils enfilent leur pyjama Hello Kitty pour aller se rouler en boule en mangeant de la glace au chocolat. Suite à la demande du député Thierry Lazaro concernant la position du ministère de la Défense sur cette éventualité, ce dernier – point de passage obligé pour obtenir une autorisation – a indiqué qu'il rendrait un avis défavorable : "*Les garanties en matière de sécurité aérienne ne seraient par hypothèse pas suffisantes au regard notamment des conditions d'utilisation des aéronefs militaires et des aéronefs d'État qui peuvent être amenés à évoluer à basse altitude au titre des missions militaires ou de service public, d'assistance ou de sauvegarde des personnes qu'ils accomplissent.*" Donc, officiellement, le Ministère craint des collisions avec les propres drones de l'État. Mais n'en soyons pas naïfs… Le score de 1 - 0, c'est pour le match aller, on verra ce que ça donne pour le match retour d'ici quelques mois/années, alors que le reste de la planète sera envahi par cette vermine volante.

INDUSTRIE

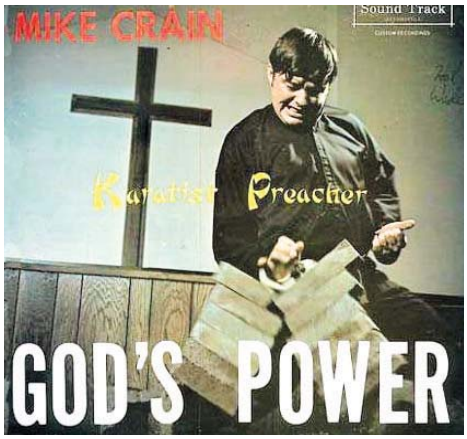
HP scinde la place

HP a officialisé sa séparation en deux entités distinctes : Hewlett-Packard Enterprise pour son activité professionnelle (serveurs, stockage, réseau, service, cloud, systèmes) et HP Inc. pour son activité grand public (PC, imprimantes, services d'impression, mobilité, etc.). Le but de cette scission est de satisfaire les actionnaires assoiffés de rentabilité qui, alors que l'activité pro assure, ne voient pas assez de marge dans l'activité grand public : 4 % pour les PC, 14 % pour les serveurs, 18 % pour les imprimantes et 21 % pour le software. Nous pourrions rentrer plus en détail dans les chiffres, mais on va plutôt faire autre chose à la place. Manger des courgettes par exemple ! (cette chute hilarante a été récompensée par le Prix de la Courgette d'Or 1976, décernée par des professionnels de la courgette. 38 ans que j'attends pour la sortir… c'est vraiment un grand moment d'émotion).



OBJETS CONNECTÉS

Ça URL chez Google



Physical Web est le projet Open Source poussé par Google destiné à ce que chaque objet connecté – oui, chaque objet, soit 15 milliards à l'heure actuelle et 80 milliards d'ici 2020 selon les estimations de l'Idate, 30 milliards selon Cisco – dispose de son adresse URL unique. Ce qui ressemble à de l'IPv6 a pour ambition de convaincre les fabricants de standardiser la communication entre ces objets, puisque l'URL devra autoriser le stockage d'informations concernant les appareils et permettre leur identification précise. Ainsi, l'utilisateur pourrait connecter le smartphone avec ces objets, sans nécessiter d'application dédiée. L'exemple donné est celui de pouvoir immédiatement connaître le temps d'arrivée du prochain bus lorsqu'on arrive à l'arrêt. Certes, vu comme ça, il a l'air bien pratique ce "Physical Web". Maintenant, n'oublions pas que Google n'est pas un enfant de chœur et que le déploiement de cette technologie à l'échelle mondiale, même transparente puisqu'en Open Source, ne fera qu'augmenter la masse des données récoltées par la pieuvre –et consorts – sur notre vie. Je vous l'accorde, au point où l'on est déjà rendu, ça ne changera pas grand-chose à l'affaire.

Plasmadieu

AFFICHAGE

C'est fois c'est la bonne, les dalles plasma vont définitivement tirer leur révérence. Après Panasonic le mois dernier, c'est au tour de LG de rendre son tablier et de laisser ces écrans – pourtant appréciés par certains home-cinéphiles – rejoindre le cimetière des technologies obsolètes en rampant sur leurs petits genoux usés par le temps, après des années de bons et loyaux services, sans même qu'on leur donne un quignon de pain ou un verre d'eau boueuse pour les remercier de leur bonne œuvre…. WhuuuhhhuuuhuhuhuuhhuhhhhhhhhhuUUUUUUUUUwwwwwhhuh fait le vent qui passe à l'intérieur des châssis martyrisés par les coups donnés par les gens du village, gras de corps et ingrats de cœur, ne voyant plus qu'en ces plasmas devenus incongrus face aux OLED de gros goulus juste bons à plomber les factures EDF… Crrrrriiiiiwiiii Crrriii Criiiiiiiiwiiii font les charognards qui planent au-dessus en attendant l'heure du festin… Adieu petit plasma, moi je t'aimais bien tu sais… Repose en paix petit poney… Euh, petit plasma. (Vous noterez, j'espère, que je fais super bien le vent et le charognard).

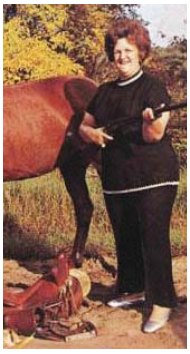
Hamster sous surveillance

TECHNOLOGIE

Présentée au Ceatec, Fujitsu n'est pas peu fier de sa technologie qui permet aux commerçants de déterminer facilement les "zones chaudes" de leurs étals, à savoir les endroits que les hamsters de laboratoire – enfin, les clients –, auront fixés le plus longtemps avec leurs petits yeux envieux. "L'Eye-tracking", comme on dit, c'est effectivement l'outil ultime pour savoir quelle marque de graines ou quelle couleur de roue attire le plus l'attention du consomhamster, grâce à des capteurs (pour les yeux) et des caméras (pour les mouvements) vicieusement planqués dans les rayons. Si cela constitue certainement une source sans fin d'auto-érotisme pour le gérant d'un magasin, cette obsession de vouloir épier les habitudes des consomhamsters à tous les moments de leur vie, pour mieux vendre, inciter, cibler, relève du harcèlement gerbillo-centré de l'ordre du pathologique. J'invite donc Fujitsu et consorts à ranger leur irrespectueuse technologie de bazar quelque part. Où ça ?

Un Rohm recharge la mule

CONNECTIQUE

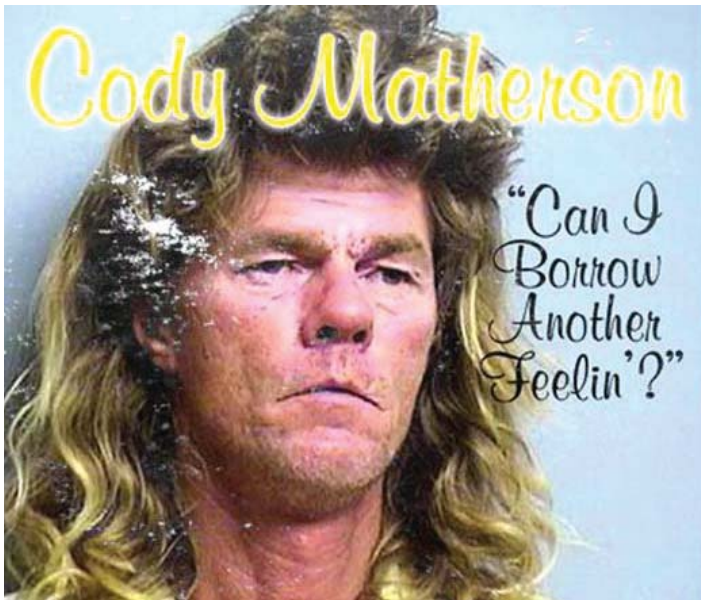


Avec l'arrivée des normes USB 3.1 et Thunderbolt 3 en 2015 et la délivrance de 100 watts qu'elles autorisent dans leurs tuyaux, il sera théoriquement possible de recharger/alimenter un ordinateur via ces prises, sans que cela ne pénalise les débits. En ce qui concerne l'USB 3.1, le fabricant japonais Rohm travaille justement sur un "USB Power Delivery System", qui comme son nom l'indique aura pour vocation de recharger son monde. À noter que le rechargement des tablettes et smartphones via cette station se fera également plus rapidement que de coutume (sans endommager les batteries ?). Après une première annonce conjointe avec Displaylink en début d'année, le prototype a été représenté au Ceatec de Tokyo avec pour ambition d'être commercialisé en 2015. L'intention est posée, reste à voir si les fabricants suivront…

GPU

C'est pas obsolescence progagné

Anxieux du "qu'en-dira-t-on", vous venez de vendre le rein du petit dernier pour acquérir une dalle Ultra HD 4K et remplacer votre misérable Full HD 3D ? Bravo, grand bien vous fasse, c'est ce qu'on appelle être un chef de famille responsable. Car il est primordial pour le bien-être de vos proches qu'ils bénéficient du nec plus ultra de l'affichage afin de pas être la risée du village, voire de la Fédération Intergalactique qui – attention c'est un scoop – attend de voir monter le taux d'équipement en dalles 4K, preuve de notre maturité technologique et sociétale, pour se manifester au prochain événement majeur de l'humanité, l'Eurovision 2015. Bravo donc, mais par contre, si vous n'avez qu'un enfant, il faudra mettre en chantier le second fissa pour avoir un rein et une rate de côté d'ici 2016. Le Japon souhaite effectivement lancer les dalles

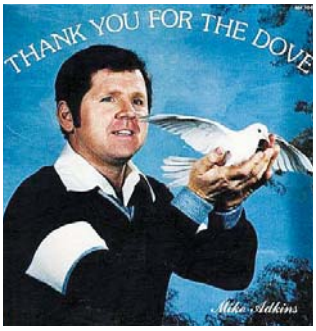


Ultra HD 8K (7680 x 4320) pour diffuser les JO au Brésil, en 2016 donc, puis la Coupe du monde de football de Russie en 2018, puis les JO au Japon en 2020, puis le lifting des fesses d'Alain Delon – un Dieu vivant au pays du sushi – en 2022. Sauf que de leur côté, AMD et Nvidia calment les ardeurs nippones en expliquant que pour le moment, t'es gentil mais tu vois mon Roro, la technologie pour afficher une telle résolution n'existe pas. Autant en ce qui concerne les GPU – même si le multi-GPU est toujours une possibilité, oui certes – que la connectique. Afin de ne pas perdre la face, le Japon a immédiatement annoncé que puisque c'est comme ça, il passera directement au 16K. Et pas plus tard que la semaine prochaine.

Encore 11 ans

STOCKAGE

Yasuo Naruke, président de la division stockage de Toshiba, pense que les disques SSD remplaceront totalement les disques magnétiques à papa en 2025. Selon ses prévisions, en 2015 les SSD seront moins chers que les HDD à 15 000 tours/minute, puis viendra le tour des 10 000 tours/minute en 2021 et celui des 7 500 tours/minute en 2025. Nous parlons ici à capacité de stockage équivalente, cela va de soi. Bon, y a plus qu'à trouver un passe-temps amusant pour s'occuper en attendant... On se fait un puzzle de chat ?



Feu phone

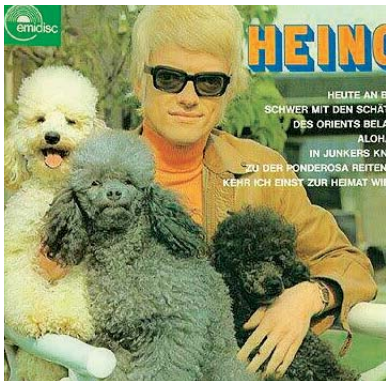
SMARTPHONE

Selon les cabinets Chikita et ComScore, le Fire Phone d'Amazon ne se vend pas. Ah ça non alors, puisqu'il est question de seulement 35 000 smartphones écoulés aux États-Unis. Et cette estimation, c'est au top de l'optimisme par beau temps sans vent de travers avec Jean-Pierre Pernaut aux infos. Il faut dire que 650 dollars environ pour un appareil nu et dédié core et interface 3D au culte de l'enseigne, c'était moyennement engageant. Une odeur de sapin commençant à poindre dans le stock, le tarif a été rabaissé à 449 dollars en septembre, tandis que les offres subventionnées AT&T de la version 16 Go sont passées de 199 dollars à… 99 cents. Si la déculottée est avérée, inutile de dire que l'arrivée du Fire Phone en France n'est pas à l'ordre du jour. À noter que les acharnés peuvent se procurer le Fire Phone sur Amazon Allemandie.

Ah Non la Box !

SÉCURITÉ

L'Anonabox était un projet Kickstarter qui promettait un boîtier s'intercalant entre le modem et les appareils connectés, afin de rendre (hypothétiquement) anonymes les connexions en les faisant transiter via le célèbre réseau TOR (The Onion Router). Ce, de manière automatique et transparente pour l'utilisateur. Une idée à 45 $ la tête de pipe, loin d'être nouvelle, qui avait néanmoins rencontré son public.



Car si le financement demandé était de 7 500 $, la campagne a été suspendue par Kickstarter alors qu'elle était financée à hauteur de 585 549 $. Eh oui, suspendue, car une polémique n'a pas tardé à enfler sur Reddit, les concepteurs de l'Anonabox étant accusés de faire passer du matériel chinois acheté 20 $ chez AliExpress pour leurs propres prototypes, tout en affirmant que le hardware/software, en l'occurrence de l'OpenWRT, était Open Source, ce, parmi d'autres mensonges. C'est cool, les virgules, ça permet, de, faire, des phrases, à rallonge. Le pire étant que, selon le contributeur htilonom (*cpc.cx/aH9*) – celui qui a soulevé le lièvre –, le matériel censé protéger l'utilisateur embarque une bonne backdoor des familles… De son côté, le concepteur August Germar hurle au complot, tout en faisant le mort vis-à-vis des backers qui le harcèlent pour être livrés… Pour ceux que le concept intéresse, et sans entrer dans le débat du réel niveau de sécurisation de TOR, l'Onion Pi à base de Raspberry Pi B fait sérieusement le boulot de proxy, pour un peu moins de 100 $.

Il se fait SSDésirer

SSD

Les futurs contrôleurs LSI SandForce de la famille SF-3700, qui mine de rien devraient grimper aux arbres avec des pointes à 1,8 Go/s en lecture et 800 Mo/s en écriture, n'arriveront dans votre prochain SSD que courant 2015. La faute non pas à la grève des pilotes d'Air France, pas plus qu'à une pénurie de cotons-tiges qui frappe ma supérette, mais bel et bien aux ingénieurs du fabricant qui n'ont toujours pas finalisé le bousin. Ah ça, pour construire des baraques en bouleau de printemps dans *Minecraft*, y a du monde hein, mais pour finaliser un code de contrôleur, là, on traîne… Alors que c'est si simple pourtant ! Tenez, je m'y colle, comme ça, pour le plaisir d'offrir : IF SDD_IN_PORTMACHIN (==true) THEN GOTO 20 == {CLS} POKE var=mémère: 1.8 Go/s (==True +10;) ELSE RETURN TAREUMME (==false) ENDIF. Voilà, c'est quand même pas compliqué bordel.

OBJET CONNECTÉ

Bagué à l'aile

Une bague connectée, capable de reconnaissance de mouvement pour contrôler des trucs et écrire à main levée, de paiement sans contact pour régler ses packs de Cacolac, de clé numérique pour démarrer la Xantia et de vibration pour signaler l'arrivée d'un message hyper-important de Lulu concernant l'évolution de son panaris, voici le prototype exposé par la société japonaise 16Lab. Du point de vue technique, la bague est constituée de deux surfaces tactiles (pour l'activer), d'une connectivité Bluetooth 4.0, d'une boussole, d'un accéléromètre et d'une puce NFC. Évidemment, la bague ne sert que de relais au smartphone et ne peut rien faire sans ce dernier. Utile ou futile, quoi qu'il en soit, le concept de bague connectée a le vent en poupe, puisque d'autres sociétés travaillent également sur la question, à l'image de la "Ring" de Logbar.

SANS-FIL

Le mur de Samsung

Ça débite dur en ce moment chez Samsung, et je ne parle pas de promotion canapé (j'admets, elle n'est pas très fine mais il faut bien s'échauffer, hein…). Il est tout d'abord question d'un Wi-Fi à 60 GHz pouvant monter à 4,6 Gbps (575 Mo/s), sur la base du Wi-Fi 802.11ad développé par Intel, doté d'une correction de signal se bougeant les fesses en 1/3000e de seconde en cas de besoin. Par ailleurs, la portée du signal a également été améliorée par rapport au Wi-Fi ad, sans autre précision. Samsung compte commercialiser cette solution sans-fil dès 2015 dans les smartphones, objets connectés, équipements audiovisuels, médicaux et de télécommunication. Seconde innovation, le coréen teste de la 5G et annonce des débits de 7,5 Gbps à l'arrêt – ah oui quand même – et 1,2 Gbp en déplacement à 110 km/h. À la différence de l'essai 5G d'Ericsson qui atteint pour sa part 5 Gbps à 15 GHz, la bande de fréquence utilisée par Samsung rôde aux alentours des 28 GHz, une bande réputée pour la fragilité du signal et sa faible portée. C'est en ce sens que la firme a développé des antennes "Hybrid Adaptive Array", chargées de régler ces problèmes. La 5G doit être déployée en 2015 en Corée du Sud à l'occasion des JO d'Hiver de Pyeongchang.

En quête de FlexSense

TECHNOLOGIE

Les ingénieurs de Microsoft Research passent le temps comme ils le peuvent, avec cette fois le développement d'un film transparent flexible qui se superpose à l'écran de la tablette Surface. C'était ça ou galette des rois party, mais comme ils en ont déjà mangé hier, ce fut ça. Plus précisément, le film est doté de 16 capteurs qui transmettent les déformations appliquées par l'utilisateur, comme soulever un coin, plier, tordre, etc. Les exemples applicatifs donnés font littéralement rêver, à savoir soulever la feuille dans le contexte d'une grille de mots croisés afin de découvrir la réponse, servir de contrôleur

pour faire voler un tapis magique en mimant le mouvement des ailes d'un oiseau (des heures d'amusement en perspective), faire apparaître le fond vert en dessous du décor d'un tournage, prévisualiser le rendu d'un effet graphique sur une photo… Voilà, bravo les gars, ça a l'air vraiment génial. Demain c'est pétanque, mais on a hâte de savoir ce qu'ils trouveront à faire pour occuper la journée d'après-demain.

TÉLÉPHONIE

SIM SDF

L'opérateur de téléphonie japonais NTT Domoco a développé un concept de carte SIM "déportée", dans le sens où elle n'est pas présente dans le smartphone/tablette mais dans un boîtier indépendant. Le périphérique mobile est alors relié à la puce par l'intermédiaire d'une connexion NFC, ce qui permet de basculer aisément d'un numéro à l'autre pour peu que l'on possède plusieurs boîtiers/SIM. Ou inversement, d'utiliser une carte SIM avec de multiples appareils. Des informations personnelles peuvent également être intégrées à la SIM, par exemple des identifiants/mots de passe pour se connecter à ses comptes internet. Pour valider l'appairage, il suffit d'approcher le smartphone du boîtier NFC et de renseigner le mot de passe adéquat. Le prototype de boîtier plastique qui accueille la puce SIM est appelé à disparaître, car l'opérateur souhaite à terme l'intégrer dans des objets connectés portés par l'utilisateur, un bracelet par exemple (euh… un téléphone aussi ?). C'est intéressant, mais notez quand même que des boîtiers Bluetooth Multi SIM existent déjà, à l'image du Power BluBox qui accueille cinq puces SIM (attention, pas de data avec les Android, c'est ballot).

AFFICHAGE

Si tu modules, alors t'écran

Le *Wall Street Journal* nous apprend que le laboratoire Google X planche sur un écran géant de type modulaire. Comprendre un écran composé de multiples petits écrans assemblés les uns aux autres, sans que les jonctions entre chaque ne soient visibles. Dès lors, il est possible de changer la taille de l'affichage selon l'humeur du moment, voire – pure spéculation à ce stade des informations disponibles – d'attribuer un contenu spécifique à certaines zones de l'écran : une dalle pour le Web, une autre pour le client e-mail, quatre autres pour diffuser un film… Le mur d'images à portée de salon ? Je dis banco !

CONSOLE

Peine perdue

Ce n'est pas une surprise mais de l'aveu même de Microsoft, les ventes japonaises de la Xbox One s'avèrent plus calamiteuses que prévu. De 25 000 unités la première semaine, les ventes sont ensuite tombées à 3 000 pour la deuxième et 1 300 pour la troisième. Alors que de son côté, la PlayStation 4 atteint les 400 000 unités vendues, les raisons du four ne manquent pas : arrivée tardive de la Xbox One, absence de titres adaptés aux goûts étranges des Japonais faute de support des éditeurs nippons, plus peut-être une certaine dose de chauvinisme (sur les 30 000 ventes, quel est le rapport acheteurs expatriés/nationaux ?)… La bataille est évidemment perdue d'avance, mais gageons que Microsoft n'a jamais été naïf au point d'espérer l'emporter sur les terres de l'adversaire. Pour limiter la casse, la firme compte sur la publicité et "*espère pouvoir continuer à récolter les retours de ses clients afin d'améliorer la Xbox One et leur proposer du contenu qu'ils apprécieront*". Mouais… j'ai un meilleur conseil à leur donner : qu'ils imbibent le plastique de la console d'une odeur de petite culotte usagée, une valeur sûre en nipponie. Bah, perdu pour perdu…

APPLE

Quand l'iDoute vous taraude

Voilà, vous avez trouvé l'occasion du siècle, un iPhone 6 Plus non tordu à 37,80 euros, frais de port compris, sur un site moldave de ventes d'occasion à l'excellente réputation. Le propriétaire vend l'appareil en urgence et à contrecœur, car il doit payer un coûteux traitement pour soigner une gangrène galopante de la narine gauche de son pitbull. Vous allez donc faire une bonne affaire tout en aidant votre prochain, bravo, vous avez gagné 10 points de Karma canin. Mais attention, jeune Padawan, car malgré la bonne foi apparente du vendeur, peut-être s'agit-il là d'un appareil perdu ou volé que l'ancien propriétaire a irrémédiablement bloqué via l'Activation Lock. Alors, par la Force du Gnou Ancestral, tu te rendras (oui, on se tutoie assez rapidement chez les Padawans, surtout dans la branche du Gnou Ancestral) sur l'outil en ligne mis en place par Apple pour vérifier que tout est en ordre en tapotant le numéro de série ou le numéro IMEI. *cpc.cx/aBu*

30 secondes

douche comprise

SMARTPHONE

Rappelez-vous, nous avions précédemment glosé de la société StoreDot et de sa technologie de recharge de téléphone portable – en l'occurrence un Samsung Galaxy S4 – en trente petites secondes. Eh bien, le prototype à base de semi-conducteurs biologiques (peptides) a convaincu les investisseurs puisque StoreDot a levé 42 millions de dollars en vue de passer à une phase commerciale d'ici 2017. L'enjeu consiste maintenant à réduire l'épaisseur de la batterie, la rendre compatible avec les smartphones du marché et à augmenter son autonomie. À noter que la société compte appliquer la même technologie de "nanodots" à des écrans fins, transparents, pliables et 80 % moins gourmands énergiquement que les LCD.

TÉLÉPHONIE

Le point G

Si certaines personnes en sont encore à trifouiller pour trouver leur 1G, d'autres entités comme Orange ont depuis longtemps passé le cap et commencent à parler du 5G pour 2019. L'objectif d'Orange et du PPP 5G – le consortium composé d'Alcatel-Lucent, Ericsson, Nokia Solution and Networks et SES Satellite auquel il appartient, doté d'un fonds de 1,4 milliard d'euros dont 700 millions versés par l'Europe – est de fournir "*une capacité sans fil 1 000 fois plus puissante que celle des technologies de 2010*". Quant à celles de l'an 1540, on n'en parle même pas, mais puisqu'aucun standard n'est encore officiel, ça ne mange pas de pain de le dire… Il est également question de réduire la consommation de 90 % par service, de gérer mille milliards de terminaux pour sept milliards de personnes et de réduire la latence à zéro. Le tout sans transpirer des bras.

Ah nan alors?

VOITURE AUTONOME

D'après Elon Musk, PDG de Tesla qui sent toujours bon des aisselles (à voir dans notre dossier d'*Humanoïde* n° 2), une petite année nous sépare des voitures électriques maison capables de rouler de manière autonome pendant 90 % du trajet. Cela laisse donc encore 10 % du temps de conduite soumis à l'irresponsabilité d'un humain, mon dieu quelle horreur. D'un autre côté, vu qu'il aura passé 90 % du voyage à pouvoir se curer le nez sans risque, peut-être sera-t-il plus attentif à ce moment-là, n'ayant plus rien à extirper de ses naseaux. Radars, capteurs et caméras sont évidemment de sortie pour s'assurer de ne pas finir automatiquement aplati contre le mur de la MJC de Saint-Remy-en-Bouzemont-Saint-Genest-et-Isson. C'est dans la bocage champenois et c'est le nom de ville le plus long de France. C'est qu'on en apprend des trucs intéressants, ici bas.

PLATEFORME

In bed with ARMonna

ARM a présenté bed IoT Device Platform, un système d'exploitation pensé pour mener au fouet les objets connectés, le nouveau "*marché to be*" de ces messieurs de l'industrie. Proposé gratuitement, l'enjeu pour ARM est de ne pas rater le coche de la "polyconnectivita hysteriqua", pathologie qui consiste à vouloir fourrer du code dans tout un tas d'objets du quotidien afin de créer de nouveaux besoins inutiles, de la fourchette au coussin, en attendant les coton-tiges et les litières pour chat. À noter qu'ARM propose également Device Server bed, un support serveur sous licence, et *bed.org*, site de ressources pour les développeurs.

Windows DirectementX

API

Stupeur, DirectX 12 ne sera pas fourni avec Windows 9. OK, rien de surprenant puisque Windows 9 n'existera tout simplement pas, Microsoft ayant décidé de passer directement à Windows 10 pour bien faire comprendre à la plèbe que ce Windows tout neuf "*est un nouveau départ*", celui d'un système d'exploitation unifié pour tous les supports : du téléphone aux PC, en passant par les tablettes, objets connectés et centres de données. C'est vrai que de 8.1 à 9, il n'y a que 0.9, pas assez pour faire oublier le drame. Alors que 1.9 d'écart, là tout de suite, ça claque. DirectX 12 sera donc livré avec l'OS, mi-2015, avec comme point fort une API Direct3D 12 de bas niveau pour simplifier la vie des développeurs en quête d'optimisation. Côté carte graphique, DirectX 12 sera copain avec les GPU Nvidia Fermi/Kepler/Maxwell, les GPU/iGPU AMD GCN et les iGPU Intel Haswell/Broadwell. Quant à savoir si DirectX12 sera disponible sur ce bon vieux Windows 7…

Panasonic rétrovise le connecté

AUTOMOBILE

Panasonic se lance dans la palpitante aventure du rétroviseur automobile connecté, avec un investissement de 143 à 215 millions d'euros dans le sous-traitant Ficosa, spécialiste en la matière. Ceci était la news la plus courte de la quinzaine, merci de votre participation.

TABLETTE

Tegrave ton K1

Entre deux grignotages entre les repas entre deux périodes de vacances entre deux périodes glaciaires entre deux Big Bang, apprenez que Nvidia propose depuis peu un second modèle de sa Shield Tablet, avec pour différence 32 Go de stockage (contre 16 Go pour le modèle standard) et le support de la 4G. Cette tablette pour faire joujou embarque toujours un SoC Nvidia Tegra K1 et se dégote à 380 euros environ, soit 80 euros de plus que le modèle standard.

SÉCURITÉ

L'USB, faille que faille

Afin de pousser les fabricants à bouger un peu leurs fesses et à colmater BadUSB, une méchante faille de sécurité de l'USB qu'ils préfèrent balayer sous le tapis, les chercheurs Adam Caudill et Brandon Wilson ont publié une partie de la méthode employée sur GitHub. La paternité de la découverte de BadUSB revient toutefois à Karsten Nohl, chercheur chez SR Labs, qui pour sa part avait préféré ne pas donner de détails sur la faille car, en l'état, seuls de nouveaux firmwares pourraient – pour autant que les fabricants s'y attellent donc – remédier à la situation. Et vu les millions de clés USB en circulation, plus ou moins récentes qui plus est, ça en ferait du boulot. Dans les faits, il est question de l'infection d'une clé USB pour exécuter du code sur une machine – malware, redirections DNS, etc. – au nez et à la barbe des antivirus et antimalwares puisque le malicieux est planqué dans le firmware. À ce propos, il faut préciser que la faille n'est pas l'apanage des clés USB, puisque potentiellement, tout ce qui a un firmware accessible en écriture peut être tripatouillé. Flippe, flippe.

Nexus - Google

Nexus 6 pour le smartphone, Nexus 9 pour la phablette, Nexus Player pour le hub multimédia, voici les derniers nés de la famille Google disponibles courant novembre aux États-Unis (dates à confirmer pour la France). Commençons par le Nexus 6, non plus fabriqué par LG mais par Motorola, un Android Lollipop 5,96 pouces Quad HD (2560x1440, 493 ppi) motorisé par un SoC Qualcomm Snapdragon 805 à 2,7 GHz, mémoire vive à préciser, APN 13 mégapixels (2 Mpx en frontal), 32 ou 64 Go de stockage, haut-parleurs stéréo en façade, batterie de 3 220 mAh (15 minutes de charge pour 6 heures d'autonomie, jusqu'à 24 heures promises). Quant à la Nexus 9 fabriquée par HTC, nous avons un bestiau élevé au grain non transgénique, dalle IPS 8,9 pouces (2048x1536), Soc 64 bits Nvidia Tegra K1, 2 Go de mémoire, APN 8 Mpx (1,6 Mpx en façade), 16 ou 32 Go de stockage, batterie de 6 700 mAh, haut-parleurs HTC BoomSound, 4G, protection/clavier magnétique. Enfin, le Nexus Player, développé avec Asus, consiste en un boîtier multimédia Wi-Fi MIMO, compatible Chromecast, équipé d'un SoC Intel Atom. Il est capable de se fournir en contenus dans tous les appareils possibles et imaginables du réseau (Android, iOS, OSX, Windows) et de les diffuser vers un écran HDMI. La télécommande obéit à la voix de son maître, tandis qu'une manette de jeu sera disponible en option. 650 dollars environ pour le Nexus 6 32 Go nu (qu'il est loin le temps du Nexus 4…), 390 euros env. pour la Nexus 9 Wi-Fi 16 Go (490 euros env. 4G), pas encore de prix pour la Nexus Player.

Star Wars : Battle Pod
Bandai Namco

Qu'on se le dise, les bornes d'arcade ont encore leur mot à dire. Enfin, peut-être pas toutes, OK, mais le *Star Wars : Battle Pod* fraîchement sorti du four par Bandai Namco, certainement. Présentée durant le Comic Con de New York, il faut avouer que la borne a de quoi réveiller la geekerie la plus primaire en téléportant le joueur dans des scènes d'action culte de la saga : la course de moto-jet sur Endor, le raid en X-Wing sur l'Étoile Noire, la bataille en snowspeeder sur la planète gelée d'Hoth… Évidemment, vous piloterez aussi le Faucon Millenium, voire un TIE Advanced Starfighter parce que vous n'avez pas d'âme. La borne est composée d'un écran en dôme offrant un affichage immersif à 180 degrés, d'un siège vibrant (mais pas hydraulique, ça vous évitera de vomir votre quatre-heures), de ventilateurs pour simuler la vitesse et d'un son 5.1. Le rendu graphique – accrocheur – est quant à lui assuré par le moteur 3D Unreal Engine 3. Le gameplay s'avère, sans surprise, très, très arcade, soit plus axé sur le bourrinage massif que sur la subtilité du pilotage, avec un déplacement de type "rail" où il faudra se contenter de viser à peu près juste. Deux dollars pour environ 4 minutes de jeu, déploiement général début 2015 aux États-Unis, pas encore de dates pour le reste du monde. Ça risque d'être juste pour l'avoir dans votre chaussette de fin d'année, à la fois en temps, en budget et en taille. Bon, ne nous mentons pas, je pense qu'il serait plus raisonnable de se rabattre sur une boîte d'After-Eight, une valeur sûre.

Robot pongiste Omron

Voilà, c'est dimanche, vous avez perdu toute dignité après avoir abandonné le contrôle de vos sphincters en terminant *Alien : Isolation* dans la nuit d'hier, et vous ne pouvez pas vous résoudre au suicide intellectuel qui consiste à vous vautrer devant *Vivement Dimanche*. Je vous comprends, à titre personnel je préférerais me faire épiler le maillot avec le dentier de Régine plutôt que de supporter ce déluge de langues lécheuses et d'autosatisfaction promotionnelle dramatiquement insipide. Attention, j'aime bien Drucker hein. Enfin, ses chiens surtout. Bref, tout ça pour dire que vous vous ennuyez comme le dernier des rats morts… Alors oui bien sûr, vous feriez bien une partie de ping-pong, histoire de rentabiliser l'achat promo du mois dernier : un pack de merguez, une table de ping-pong dédicacée par Gérard Lenorman. Mais voilà, sans autre partenaire que votre iguane domestique pour vous renvoyer la balle, l'amusement n'est pas assuré. Eh bien, ne pleurez plus sur votre sort, car la société Omron a créé un, que dis-je, LE robot pongiste de vos rêves : 3 mètres de haut, 600 kilos sur la balance, pas de doute, Roger – appelons-le Roger, c'est universel – en impose. Présenté au Ceatec 2014, l'objectif de Roger n'est pas uniquement de vous occuper le week-end, mais plutôt de démontrer la maîtrise d'Omron dans le domaine de l'automatisation et de la gestion des imprévus sur les chaînes de production. C'est vrai qu'en l'état, Roger est encore à la ramasse pour contrer smashs et effets, mais ça vous fera quand même passer le temps en attendant la soupe du soir. Le journal télé de Pujadas, je veux dire. Sinon, je dis ça, je dis rien, mais Roger cherche une relation stable en vue d'un mariage pour fonder une famille, et je crois que vous avez toutes vos chances. Allez mon champion !

alba - Stack

Vous reprendrez bien un petit morceau de connecté ? C'est la maison qui offre… L'alba est donc une ampoule LED "intelligente" fabriquée par Stack, une boîte fondée par deux anciens ingénieurs de la NASA qui aimaient à regarder le plafond pour passer le temps. D'ailleurs, l'idée leur est certainement venue de là. Les concepteurs indiquent qu'alba peut être 80 % plus économe qu'une ampoule à incandescence, notamment grâce à son algorithme d'apprentissage des habitudes du foyer. L'ampoule – qui n'a jamais tort – intègre des capteurs de mouvement et de luminosité afin d'adapter la teinte et la force de l'éclairage en fonction de l'heure et de l'environnement lumineux. Un hub est obligatoire pour connecter tout ce beau monde et permettre à une application mobile de contrôler les ampoules, pour le réveil par exemple. Disponible début 2015, comptez 150 dollars pour un Hub et deux ampoules.

Yoga Tablet 2 Pro - Lenovo

Lenovo a fait sensation avec la présentation de la Yoga Tablet 2 Pro, une tablette de 13,3 pouces qui a pour singularité d'intégrer un pico-projecteur dans sa tranche, ainsi qu'un subwoofer (5 watts) et deux haut-parleurs (1,5 watt) JBL. C'est ainsi que la tablette permet de de projeter une image de 127 cm de diagonale (50 pouces) sur n'importe quelle surface plane, en WGA (480p) et à 40/50 lumens. Les premiers retours ont l'air assez positifs, au niveau du rendu audiovisuel comme de la finition de la tablette, ce qui augure du meilleur pour ceux qui veulent un home-cinéma pas cher. En ce qui concerne les caractéristiques plus classiques, il est question d'une dalle IPS (2560x1440), d'un SoC Intel Atom Z3745 Quad-Core à 1,86 GHz, de 2 Go de RAM, de 32 Go de stockage extensible de 64 Go via microSD, d'un APN 8 Mpx (1,6 Mpx en façade), de 15 heures d'autonomie (3 heures avec le pico-projecteur en fonction) et d'un poids de 950 grammes. La 4G est en option. Pour l'heure disponible avec Android 4.4 KitKat, la tablette devrait proposer également une version Windows. Environ 500 euros.

E-Lostbag

Qui n'a jamais perdu un bagage à l'occasion d'un déplacement ? Hein, qui ? Tu vas parler oui ! Hein avoue ! Avoue je te dis !!! Tu la vois la giroflée à cinq branches qui se prépare ?! Ahhh bah voilààà, c'est bien, vous voyez quand vous voulez être gentil, ça se passe tout de suite de manière plus agréable pour tout le monde. Bien, reprenons. Pour éviter que la perte ne se reproduise à l'avenir, jetez un œil à E-Lostbag, un système d'identification de bagage développé par la société suisse éponyme et commercialisé depuis quelques mois. L'étiquette consiste en une puce RFID dotée d'un numéro d'identification unique qui se colle à l'intérieur du bagage. Une fois la puce enregistrée sur le site internet d'E-Lostbag par le voyageur, les professionnels en charge de l'identification du bagage orphelin – préalablement enregistrés auprès de la société – pourront lire le numéro d'identification de la puce via une lecteur sans contact avant de récupérer les coordonnées du propriétaire à partir du site. Notez bien qu'aucune information personnelle n'est stockée sur la puce et qu'un système d'identification directe est également prévu si le bagage est trouvé par un particulier. Une bonne idée donc, pour autant qu'elle soit globalement adoptée par les professionnels (hôtel, compagnie aérienne…). Des Apps Android et iOS sont également disponibles pour suivre les procédures en temps réel. 7 euros l'étiquette environ.

Autothysis (SDSRDD) - Secure Drives

Les utilisateurs à cheval sur la sécurité de leurs données seront aises d'apprendre l'existence de la gamme Autothysis (SDSRDD) de Secure Drives, des SSD de 64 ou 128 Go, cryptage AES 256-bit, équipés d'une puce GSM et capables de s'autodétruire en cas de perte ou vol. Plusieurs scénarios ont été pensés pour procéder au carnage de manière automatique ou volontaire, tous activables ou désactivables selon votre paranoïa du moment : débranchement intempestif du port SATA II, niveau de la batterie interne inférieur au seuil défini, impossibilité de la puce SIM d'accéder à un réseau GSM pendant un certain laps de temps, erreur de code PIN, envoi d'un SMS qui ordonne la destruction, envoi de la commande de destruction depuis l'app du smartphone… Et quand je parle de carnage, je n'exagère pas puisqu'il s'agit non pas d'effacer les données des SSD, mais bien de détruire physiquement les puces NAND Flash et le contrôleur de sécurité, ce grâce à de petits lutins caractériels équipés d'une masse cachés à l'intérieur. La tranquillité d'esprit a toutefois un coût puisqu'il faut compter 1 600 dollars au minimum par bestiole, plus une cinquantaine de dollars par an pour l'abonnement GSM. Sans oublier le budget fromage pour nourrir les lutins.

Colosimo - Döttling

Inspiré à l'échelle 1:13 par les coffres-forts qui équipaient les banques nord-américaines pendant la Prohibition, Colosimo – en "hommage" non pas à la Poste mais à Big Jim Colosimo, gangster de Chicago – est le plus petit coffre-fort haute sécurité du monde. Certes, avec des dimensions de 28x27x27 cm, cela risque d'être un peu juste pour sécuriser vos lingots. Mais avouez, même sans en avoir la quelconque utilité, il y a de quoi être interpellé par la beauté brute et la mécanique de l'objet. Ah ben si en fait, ça va me servir : je vais stocker mon numéro 1 de *Canard PC*, en tassant un peu ça rentrera à côté de mes dents de lait et mon enclume de voyage. 17 500 euros le caprice de riche tout de même, mais puisqu'on ne vit qu'une fois, paraît-il, je vais en prendre deux, un pour la chambre, un pour les toilettes. Enfin, mon bureau quoi.

GeForce GTX SLI Bridges - Nvidia

Parce que l'élégance et la classe, on les a ou on ne les a pas, Nvidia propose sur son site américain des ponts SLI lumineux (LED) qui vont provoquer la jalousie et l'admiration dans votre entourage. Trois modèles sont disponibles pour relier vos GeForce GTX de brillante façon : SLI, SLI espacé de deux slots (pour que tout le monde respire à son aise) et 3-Way SLI, respectivement vendus 30, 30 et 40 dollars. Compatibles avec les GeForce GTX 70, GTX 780, GTX 780 Ti, GTX TITAN, GTX TITAN Black, GTX 970 et GTX 980 qui respectent le design de référence. Le programme GeForce Experience version 1.7 ou plus est également demandé à l'accueil.

VivoMini UN42 - Asus

Pas encore vraiment officialisé mais ça ne saurait tarder, le VivoMini UN42 d'Asus offre une base pour monter un mini-PC de 12,5x12,5x4,3 cm, soit un rien plus grand qu'un NUC Intel standard. En qualité de barebone, la machine n'est livrée qu'avec un CPU Intel Celeron 2957U (Haswell, Dual-Core, 1,4 GHz… mouais bof…), à charge de l'utilisateur de rajouter de la RAM SODIMM DDR3 (deux slots, 16 Go max), un stockage et un système d'exploitation. Pour le reste, il est question de quatre ports USB 3.0, d'une connectique DisplayPort / HDMI et d'un port Gigabit Ethernet (pas de Wi-Fi). Le VivoMini sera par la suite décliné avec des processeurs Intel Core i3 et i5. 150 dollars environ le bout. PS : je rappelle à toutes fins utiles que les appareils présentés dans cette rubrique ne sont pas des tests, et encore moins un aval de notre part pour un achat éventuel. Nous parlons uniquement de choses et d'autres entre amis, ni plus, ni moins, autour d'un bon verre de Cacolac. Nous pourrions tout autant gloser curling et tuning équestre.

iKettle

Je sais, je sais… Je passe une bonne partie de mon temps à cracher sur la prolifération idiote des objets connectés, et me voici à parler d'une bouilloire, disponible depuis quelques mois qui plus est… Eh bien, tel un politique qui retombe toujours sur ses petites pattes arrière même pris la main dans le pot de confiture de Tata Bygmalion, je vais vous expliquer pourquoi, mais pas avant d'avoir livré quelques informations sur l'appareil afin que les électeurs aient été correctement informés et puissent juger par eux-mêmes. Donc voilà, l'iKettle est une bouilloire connectée qui permet de faire bouillir de l'eau en contrôlant/programmant/surveillant le processus à partir de son smartphone. Les amateurs de thé et café apprécieront la présence de plusieurs boutons de température, soit d'après eux 100 °C pour le thé noir, 95 °C pour le café, 80 °C pour le thé blanc et 65 °C pour le thé vert. Moi je ne sais pas, je ne bois que du Cacolac frais avec une olive et à pas plus de 3 °C. Voilà, on a à peu près fait le tour du concept. Alors maintenant, voici pourquoi je vous parle de l'iKettle : je suis curieux de savoir jusqu'à quel point l'humanité est capable de se vautrer dans l'assistanat technologique crétin, car mince, là nous parlons quand même de lâcher 130 euros environ pour faire chauffer de l'eau via une résistance hipster-bobo-friendly contrôlable par un smartphone… Pas de réduction pour les Britanniques, manquerait plus que ça.

Nos trois Configs polyvalentes

Fiabilité, performances, prix

L'objectif des Configs de Canard reste inchangé : vous faire profiter de notre expertise sur les multiples composants que nous testons à longueur d'année en vous proposant trois PC "tout faits" au rapport performances/prix imbattable. Quel que soit votre budget, vous aurez l'assurance d'une sélection soignée de composants, issue de méthodologies sadiques et de nos procédures de test les plus cruelles. Bien que polyvalentes, les Configs de Canard sont d'abord des machines de joueurs et nous avons privilégié les performances graphiques maximales dans les différentes gammes de prix.

Afin de vous faire profiter en pratique de nos conseils, celles-ci sont proposées à la vente chez notre partenaire *Materiel.net*, montées et testées par leurs soins. La démarche n'a rien de lucratif : nous ne touchons pas un centime de commission sur la vente des Configs de Canard, ce qui nous permet de conserver une indépendance totale vis-à-vis des composants. Nous attirons également votre attention sur le fait que nos choix ne sont pas dictés uniquement par les performances brutes ou le prix. Les taux de retour SAV constatés jouent aussi un rôle important. De même, nous ne nous contentons pas de sélectionner un bon couple CPU/GPU pour ensuite choisir de l'ultra-low cost pour tous les autres composants (boîtier, mémoire, carte mère, alimentation, etc.) : les Configs de Canard sont conçues avec la même exigence de qualité pour TOUS les composants.

Ducky XXII

ENTRÉE DE GAMME

550 € environ

Lors de la précédente mise à jour, nous avions franchi un cap important en dotant notre config d'entrée de gamme d'un SSD. Ce changement demeure plus que jamais d'actualité tant le gain en termes de réactivité est flagrant. Pour cette 22e édition, nous avons choisi de conserver le Pentium G3258 "édition anniversaire". Il s'agit d'un Dual-Core à 3.2 GHz débloqué qui permet l'overclocking. Avec le ventirad de base, une fréquence de 3.8 GHz est possible sans que le bruit ne devienne insupportable. Il trouve place sur une MSI B85M-G43 accompagnée de 8 Go de DDR3. La carte graphique demeure une Radeon R7 260X OC, mais pas question de gagner 10 € avec le modèle Sapphire : les taux de retour sont beaucoup trop importants. Le stockage est assuré par un SSD de 120 Go couplé à un disque dur de 1 To. Le boîtier demeure le N200 de Cooler Master, sobre et compact.

Processeur	Intel Pentium G3258	60 €
Ventirad	Stock	0 €
Carte mère	MSI B85M-G43	65 €
RAM	2x Crucial DDR3 4 Go PC12800	80 €
Carte graphique	Asus Radeon R7 260X OC	120 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
SSD	Kingston SSDNow V300 - 120 Go	60 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 1 To	50 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Corsair CX430	55 €
Boîtier	Cooler Master N200	36 €

CanHard XXII

MILIEU DE GAMME

1 000 € environ

Peu d'évolution sur la CanHard qui bénéficie déjà de composants homogènes : un Core i5 4590, une carte mère Asus H97M-E et 8 Go de DDR3-1600. Un dilemme c'est toutefois posé sur le choix de la carte graphique : fallait-il conserver une GTX 770 OC ou se rabattre sur une Radeon HD 285, 20 % moins chère mais aussi moins performante ? Vu la fiabilité déplorable des R280X et le manque de recul sur cette carte, nous avons préféré jouer la sécurité. Dans trois mois, nous ré-envisagerons l'option AMD. Côté stockage, la CanHard XXII embarque un SSD Crucial MX100 de 256 Go qui vient remplacer l'ancienne gamme M500. Ses performances sont plus que correctes en pratique. Il est évidemment accompagné d'un disque dur classique de 2 To pour le stockage des données volumineuses. L'ensemble prend place dans l'inévitable Fractal Design R4 qui reste une référence en matière de boîtier silencieux. Enfin, le HCG 520 d'Antec fournira le courant à tout ce petit monde.

Processeur	Core i5 4590	179 €
Ventirad	Cooler Master TX3 Evo	20 €
Carte mère	Asus H97M-E	80 €
RAM	2x G.Skill Value DDR3 4 Go PC12800	80 €
Carte graphique	GeForce GTX 770 OC	300 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
SSD	Crucial MX100 - 256 Go	95 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 2 To	75 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Antec HCG 520	65 €
Boîtier	Fractal Design R4	90 €

Duck Nukem XXII

HAUT DE GAMME

1 800 € environ

Dans le haut de gamme, nous avons évidemment envisagé la nouvelle plateforme LGA 2011-3 d'Intel et le Core i7 5820K, le premier hexa-cœur à prix abordable. Cette combinaison n'était toutefois pas viable en définitive : le prix de la DDR4 est encore trop élevé sans rien apporter de concret et les deux cœurs supplémentaires ne suffisent pas à combler la chute de fréquence dans les jeux. Nous conservons donc le Core i7 4790K qui offre des performances bien plus équilibrées. Ce CPU trouve sa place sur une Gigabyte GA-Z97P-D3 (pourquoi dépenser plus ?), épaulée par 16 Go de DDR3-1600 Crucial. Côté graphique, c'est la nouvelle GeForce GTX 980 Ti que nous choisissons pour ses performances et sa consommation électrique. Le stockage est assuré par un Crucial MX100 de 512 Go et un disque dur 7200 tr/min de 3 To. Ne manque plus qu'une alimentation 80+ Platinum de 660W et un boîtier Silencio 652S de CoolerMaster pour terminer cette config' très haut de gamme.

Processeur	Core i7 4790K	315 €
Ventirad	Noctua NH-U12S	63 €
Carte mère	Gigabyte GA-Z97P-D3	85 €
RAM	2x Crucial Ballistix Sport DDR3 8 Go PC12800	150 €
Carte graphique	GeForce GTX 980 Ti	650 €
Carte son	Intégrée à la carte mère	0 €
Disque Dur	Barracuda SATA 6 Gb/s - 3 To	100 €
SSD	Crucial MX100 - 512 Go	200 €
Graveur DVD	Sony Optiarc AD-5280S	20 €
Alimentation	Seasonic Platinum - 660W	155 €
Boîtier	Cooler Master Silencio 652 - Noir	100 €

Encart
Console

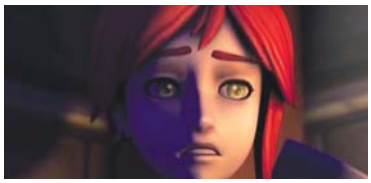
STEALTH INC 2
Shadow Maso

News

■ Driveclub cale au départ

Mince alors : *Driveclub*, sorti avec près d'un an de retard, s'est quand même payé le luxe de rater son lancement en beauté. Apparemment envahis de joueurs fans de course et privés de bons jeux depuis trop longtemps, les serveurs de *Driveclub* n'ont pas tenu la charge, et ce dès le premier jour. Deux semaines plus tard, ça va à peine mieux et les problèmes de connexion sont encore légion. Pour un jeu dont une bonne partie de l'intérêt se trouve en ligne, c'est déjà pas brillant. Le tout a eu une conséquence d'importance pour les premiers acheteurs de la PS4 : l'édition PlayStation+ de *Driveclub* qui leur étaient promise depuis plus d'un an a été repoussée *sine die*, le temps que les serveurs tiennent mieux la charge. À l'instant où je tape ces mots, elle n'est toujours pas disponible et n'a pas non plus de nouvelle date de sortie.

■ Wayforward passe chez Amazon



Avec sa moyenne de cinq sorties par an depuis quelques années, le petit studio Wayforward ne sort pas que des bons jeux (allez, avouez, le jeu du film *Les Schtroumpfs 2*, c'était pas super). Quand ils sont bons, en revanche, ils valent le coup d'œil, qu'il s'agisse de *Ducktales Remastered*, de *Double Dragon Neon*, de *Contra 4* ou des *Mighty Switch Force*. Du coup, quand Amazon annonce avoir signé avec Wayforward pour un nouveau jeu exclusif à son téléphone Fire Phone, l'enthousiasme n'est pas immédiat. D'une part parce que c'est Wayforward, d'autre part parce que personne n'a de Fire Phone. Pour les rares intéressés, le jeu en question s'appelle *Til Morning's Light* et vous fait visiter une maison hantée pleine de pièges. Sortie prévue pour les prochains mois, sauf si Amazon laisse tomber son téléphone d'ici là.

■ Major, au rapport !

Alors que la sortie de la compil' *Halo* sur Xbox One approche (en français, "*Halo : The Master Chief Collection*" est devenu "*Halo : La Collection Le Major*", appréciez), Microsoft multiplie les points d'information. On apprend ainsi que le jeu est fini et pèsera 45 Go, mais qu'un patch de 20 Go sera disponible pour sa sortie. Remarquez, il faut bien remplir les disques durs de la Xbox One avec quelque chose. Pour les fans les plus hardcore, Microsoft a même fait réaliser un documentaire promotionnel retraçant le parcours des développeurs qui ont fait le portage Xbox One de *Halo 2*. Curieusement, la bande annonce contenait environ zéro développeur parlant de son travail quotidien, et d'innombrables sbires du marketing enchaînant des phrases vides de sens du type "Halo 2 *sur Xbox One, c'est le début de notre voyage.*" Oh là là...

TELEX Révolution sur PlayStation 4 : après un an d'interface austère mais lisible (ou lisible mais austère, suivant vos goûts), la console va réintroduire le concept de fond d'écran. Cette incroyable innovation fera partie de la mise à jour 2.0 qui devrait sortir incessamment. Le reste du programme : quelques ajustements dans l'interface, un streaming amélioré et la possibilité de lire des MP3 sur une clé USB. Woohoo.

■ Ultra Street Fighter Alpha VII

Vous trouvez que le rythme des sorties des *Street Fighter* se ralentit un peu ? Vous pensez que ça mollit chez Capcom ? L'éditeur japonais est du même avis, et plutôt qu'un nouvel épisode de son jeu de baston, va sortir cet hiver au Japon (et pour l'instant uniquement sur iOS et Android) un Free-to-Play *Street Fighter*. Les personnages habituels de la série s'y retrouvent et se tapent bien dessus (mais en version mignonne, comme le veut la tradition secrète des Free-to-Play sur mobile), mais l'essentiel du gameplay est transféré dans un match-3 simpliste. À vous, donc, d'associer cristaux rouges et gemmes vertes pour lancer des attaques complètement pétées. Aucune sortie par chez nous n'est pour l'instant annoncée.

XH81 – votre nouvel allié

- RÉSOLUTION 4K GRÂCE AU DISPLAYPORT
- POUR PROCESSEURS INTEL LGA1150
- JUSQU'À 16 GO DE MÉMOIRE DDR3
- EMPLACEMENT POUR 3 DISQUES
- BOITIER DE 3 LITRES SEULEMENT
- COMPOSANTS HAUTE DENSITÉ
- 2 PORTS GIGABIT ETHERNET

UN SLIM-PC – DEUX DESIGNS

€ 199,-*

SLIM-PC POUR PROCESSEURS INTEL® DE QUATRIÈME GÉNÉRATION

Des possibilités étendues dans un format très réduit, les XH81 et XH81V jouissent d'une riche connectique (DisplayPort, HDMI, USB 3.0, Gigabit-LAN, RS-232) et d'une grande compatibilité avec la plupart des composants sur le marché. Un socle vertical (PS01), un support VESA (PV02), un adaptateur pour disque dur 3,5" (PHD4), un port VGA (PVG01) et un kit Wi-Fi (WLN-S) sont tant d'options disponibles permettant d'adapter ce slim-PC à vos besoins.

intel inside CORE i3 · intel inside CORE i5 · intel inside CORE i7

* Prix public recommandé.

LDLC.com · MATERIEL.NET · PIXmania.com · amazon.fr · GROSBILL.COM · Rue du Commerce

www.shuttle.eu

Shuttle®

// Testé sur Wii U

Stealth Inc 2

Il est possible (quoique peu probable) que vous n'ayez jamais entendu parler de *Stealth Bastard Deluxe*. Le titre des Anglais de Curve Digital est sorti en 2011 sur à peu près toutes les plateformes existantes, seules les consoles de Microsoft et de Nintendo ayant été boudées. Pour sa suite, nos talentueux développeurs ont (étonnamment) jeté leur dévolu sur la Wii U, qui se voit accueillir en exclusivité la suite d'un jeu qu'elle n'a jamais eu en premier lieu. Drôle d'époque, ma bonne dame.

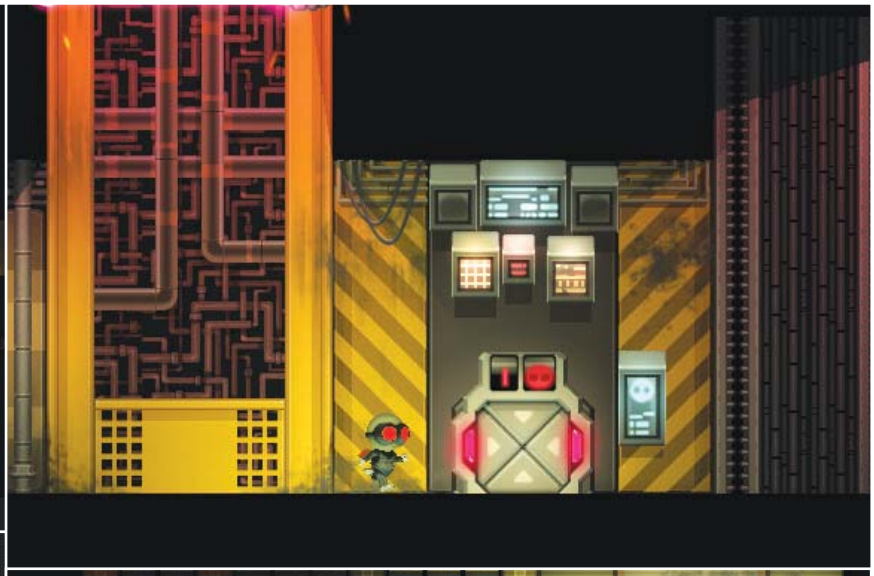
Glorious Bastard. Si, toutefois, ce nom ne vous dit rien, une petite mise à jour est de rigueur. Dans *Stealth Bastard Deluxe*, le joueur incarnait un petit bonhomme rondouillard chaussé de grosses lunettes rappelant immanquablement les binocles d'un certain Sam Fisher. Dans des niveaux de plus en plus retors, notre monte-en-l'air devait pirater une série d'ordinateurs pour espérer sortir sain et sauf. Bien évidemment, chaque tableau est bourré de pièges vicelards. Rayons laser, scies circulaires, sentinelles, murs se refermant sur le héros… les manières de crever ne manquaient pas. Il fallait donc user de finesse (et d'un peu de vice) pour se faufiler dans les ombres, faire diversion ici afin de passer par-là, mener des sentinelles à activer des interrupteurs à votre place et finir chaque niveau en lâchant un petit soupir de satisfaction. Espèce d'hybride miraculeux entre le jeu d'infiltration, le puzzle-game et le platformer exigeant, ce premier épisode était une excellente surprise. Pour sa suite, Curve Digital a vu les choses en grand, malgré les apparences. Car si le titre est visuellement à peine plus fin que son aîné, ça n'est pas une raison pour croire que les Britons ont chômé. Ce *Stealth Inc 2* apporte de nombreuses nouveautés bienvenues.

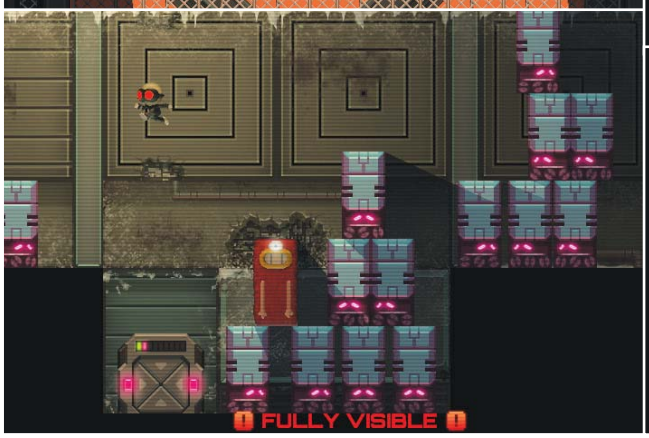
Des idées dans la suite. Le premier bouleversement de *Stealth Inc 2* concerne sa structure même.

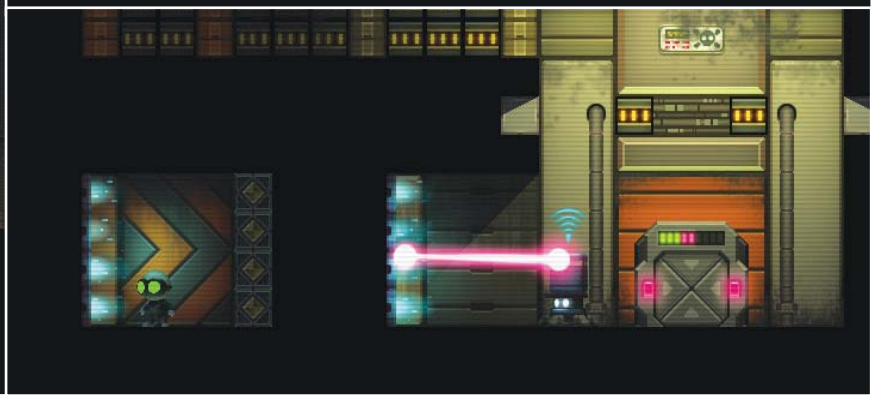
GENRE : Clash of Clones
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Curve Digital (Royaume-Uni)
PRIX : 13,99 €

Fini les salles de test qu'on enfile comme des perles, place à un grand complexe scientifique où l'on sera libre de fouiner un peu partout. La progression est toujours linéaire (finir un niveau ouvre généralement la voie vers le suivant), mais cette espèce de "hub" dans lequel il faudra être aussi méfiant que dans les niveaux classiques apporte une touche de fraîcheur inattendue et assez intelligente. L'autre grande nouveauté est la manière d'obtenir les gadgets du héros. Dans le premier épisode, il fallait impérativement réussir des missions en rang S pour débloquer quelques joujoux amusants. Ici, on les récupérera au fur et à mesure de la progression, chaque "monde" permettant d'en débloquer un. il sera ensuite possible de tous les utiliser simultanément dans le hub central. Et ces gadgets sont merveilleux. Si ça commence doucement avec un bloc gonflable qui servira à prendre de la hauteur, se cacher, appuyer sur des interrupteurs au loin ou faire des super sauts, on découvre vite un outil permettant de hacker les robots ennemis, une lampe extrêmement utile ou encore un clone qui, une fois lancé quelque part, copiera vos mouvements à la perfection. Et bien sûr, toute l'intelligence du jeu repose sur la manière dont il va vous demander d'utiliser ces objets.

Splinter Zèle. L'une des grandes forces de *Stealth Bastard Deluxe* était incontestablement son level design aux petits oignons, titillant le cervelet du joueur sans le décourager pour autant. Tenez par exemple, j'aime beaucoup les jeux de réflexion mais je sais pertinemment que je vais lâcher à un moment, en arrivant devant un niveau qui me fait mal au crâne juste en le regardant. Eh bien, cela n'est jamais arrivé avec *Stealth Bastard Deluxe*. Et c'est là que, insolent, *Stealth Inc 2* arrive à surpasser son grand frère. Le level design de cet épisode







est excellent, avec en prime quelques moments de grâce absolument incroyables. Qu'il s'agisse d'un niveau où vous devrez progresser en même temps qu'un drone que vous avez piraté, des excellentes énigmes basées sur la lumière ou du monde vous forçant à jouer avec deux clones simultanément, le jeu déploie très régulièrement des trésors d'inventivité pour ne pas tomber dans la routine et se paye parfois le luxe d'époustoufler. Il en profite même pour ajouter quelques idées supplémentaires (écrans de fumée derrière lesquels se cacher, mines, déguisements de sentinelle) et ne jamais être frustrant une seule seconde, grâce à de nombreux checkpoints savamment placés.

Létal Gear Solid. Et s'il n'y avait que le level-design ! La maniabilité est précise, la musique toujours aussi réussie et la direction artistique, phénoménale. Des effets de lumière dynamiques à la manière dont apparaissent les nouvelles pièces, toute l'ambiance visuelle est irréprochable. On appréciera le retour des textes affichés sur le mur, généralement pour narguer le joueur ou lâcher quelques vannes bien senties (à ce propos l'écriture, bien que discrète, est excellente). Malgré tout, la première heure de jeu sera l'occasion de pester un peu contre quelques éléments du décor difficilement lisibles, qui font que l'on peine parfois à dissocier les plateformes tangibles de certains éléments du décor. Mais on apprend très vite à faire la différence et à ne plus être gêné. Si je voulais pinailler, je pourrais parler de mon agacement face à quelques loadings un peu longs qui gèlent le jeu et cassent un peu la fluidité de l'exploration mais c'est du détail puisque ces chargements n'arrivent jamais à des moments critiques.

Le jeu déploie très régulièrement des trésors d'inventivité

Les infiltrés. Enfin, la sortie de ce *Stealth Inc 2* sur Wii U est aussi l'occasion de tester son mode coopératif, pensé pour avoir un joueur à la Wiimote et un second sur la Mablette. Ce dernier devra entrer les codes des terminaux à pirater mais aura aussi pour mission de "marquer" certains ennemis devenus invisibles pour l'occasion en les suivant avec le stylet. Enfin, il aura aussi accès à quelques gadgets bien pratiques comme un champ d'invisibilité ou divers outils de diversion pour aider son collègue. Si le mode n'est pas indispensable, il ajoute un nouveau gameplay plutôt bien pensé et rigolo le temps de quelques niveaux. À noter qu'il existe aussi un éditeur de niveau, au cas où vous seriez trop malin pour les pièges tendus par les développeurs. Et dans l'optique où vous voudriez absolument finir le jeu à 100 %, vous pourrez toujours faire la chasse aux costumes et aux bonus cachés un peu partout ou tenter de sauver vos compagnons d'infortune enfermés ici et là au fil des niveaux. Vous l'aurez compris, *Stealth Inc 2* est un titre généreux, intelligent et plein de surprises, pour peu que vous n'ayez pas peur d'un challenge corsé demandant autant d'adresse que de réflexion.

Pipomantis

Notre Avis Avec son level design virtuose, ses petites idées disséminées un peu partout et les efforts qu'il déploie pour ne jamais lasser, *Stealth Inc 2* est l'exemple parfait d'une suite réussie. En capitalisant sur l'excellent gameplay de son aîné sans oublier d'y ajouter de nombreuses nouveautés, c'est peut-être le meilleur jeu d'infiltration depuis la sortie de *Mark of the Ninja*.

9

// Testé sur Xbox One

D4 – Dark Dreams Don't Die

Vous ne connaissez peut-être pas Swery. Il s'agit d'un game designer ayant eu son petit quart d'heure de gloire en 2010 avec *Deadly Premonition*, un jeu raté mais terriblement charmant ayant reçu des notes allant de 0 à 10 dans la presse spécialisée. Fort d'une petite hype autour de lui, notre ami Swery revient avec un jeu d'enquête épisodique exclusif à la Xbox One.

The Walking Deb'. *D4* suit l'histoire de David Young, un détective amnésique traumatisé par la mort de sa femme et capable de "rentrer" dans des souvenirs pour résoudre des enquêtes. À l'origine, le titre devait exclusivement se jouer avec Kinect mais Access Games a très vite ajouté une option permettant de jouer à la manette, pour d'évidentes raisons de "on veut vendre notre jeu". Le but sera donc d'entrer dans des scènes du passé (un avion quelques minutes avant son accident, par exemple) et de récolter des indices en fouillant un peu partout ou en discutant avec les personnages. Si l'on trouve quelques chouettes idées comme la possibilité d'afficher des mots clés autour de certains objets importants ou le dénouement de chaque épisode mis en scène comme un final d'enquête de *Columbo*, il y a de gros problèmes dans le titre. Déjà l'utilisation de la manette, qui ne sert finalement qu'à émuler une main devant Kinect, est instantanément pourrie par une interface minable et horriblement lente. Mais au-delà des menus, le gameplay lui-même est un échec. En allant piocher dans les Point & Click modernisés de Telltale et les fictions interactives comme seul David Cage sait en faire, Swery livre un jeu d'aventure à la maniabilité poussive, bourré de QTE inutiles et de mini-jeux super pourris. C'est pataud, mal rythmé et finalement pas bien stimulant pour le ciboulot. "*Mais !*, me rétorquerez-vous, avec la pertinence et l'à-propos qui vous caractérisent, *on s'en fout du gameplay, l'important dans un jeu Swery, c'est l'ambiance !*"

GENRE : Julie Lescroc
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Microsoft Studios / Access Games
PRIX : 15 €

The Beauf Among Us. En effet malins lecteurs, comme pour *Deadly Premonition*, *D4* se veut plus fond que forme. Du coup, pas grave si le jeu est chiant et horriblement daté puisque le tout est enrobé dans "l'univers farfelu" de Swery ! Sauf que si c'était le cas dans *Deadly Premonition* qui recrachait assez intelligemment son petit Lynch illustré, ici il faut lire "farfelu" comme "grotesque, caricatural et borderline insultant". Que les personnages soient complètement jetés ne me pose aucun problème, plein de jeux le font très bien. Mais ici, même en passant sur les plus "problématiques" (une femme presque nue qui se prend pour un chat et sert d'animal de compagnie au héros, une caricature d'homosexuel qui travaille dans la mode et se balade avec son mannequin en plastique), la plupart des rôles sont écrits en dépit du bon sens. Des protagonistes en apparence hystériques deviennent calmes sans raison, le ténébreux héros oscille entre classe et ridicule d'une scène à l'autre et la cohésion entière du jeu en pâtit. Il faudra un jour dire à Swery qu'il ne suffit pas de faire parler deux personnages autour d'un petit-déjeuner pour faire du Tarantino. C'est dommage, avec une meilleure écriture, *D4* aurait pu être une sympathique série policière. En l'état c'est un mauvais jeu Telltale bourré d'éléments vraiment random et faussement cools.

Pipomantis

Notre Avis *D4* est un jeu que j'aurais pu encenser il y a dix ans, à une époque où le petit Pipomantis adolescent se pâmait devant des jeux japonais "excentriques" au gameplay complètement pété. Aujourd'hui, dénué d'exotisme ou de rareté, *D4* est juste un mauvais gameplay et des personnages sans aucun sens au service d'une histoire poussive. Il faudrait peut-être arrêter de voir du "bizarre" là où il y a juste du mauvais.

3

REPUBLIC OF GAMERS
LE CHOIX DES CHAMPIONS
LE 1ER MONITEUR ROG
SWIFT PG278Q
CONÇU POUR LA PERFECTION
ULTRA RÉALISTE
Résolution WQHD 2560 X 1440
109 pixels par pouce
FLUIDE
Temps de réponse : 1ms
Taux de rafraîchissement : 144Hz
COMPLET
Port DisplayPort 1.2 pour une sortie WQHD 2 ports USB 3.0
ERGONOMIQUE
Personnalisez l'angle d'inclinaison, de rotation et la hauteur de l'écran.
NVIDIA
G-SYNC™
In search of Incredible : Rechercher l'exceptionnel
ASUS®
IN SEARCH OF INCREDIBLE

// Testé sur Xbox One

Sunset Overdrive

Longtemps, Insomniac Games ne développait que sur consoles Sony : leurs *Spyro*, les *Ratchet & Clank*, les *Resistance*, tous exclusifs aux PlayStation. Et puis en 2012, ils ont décidé de voir plus large, de s'ouvrir au PC, aux jeux mobiles et aux consoles de la concurrence. Résultat : *Outernauts* (un Free-to-Play déjà oublié), *Fuse* (un jeu payant déjà oublié) et maintenant *Sunset Overdrive*.

Orange Bull. Une nuit à Sunset City, l'entreprise Fizzco lance son nouvel energy drink : l'Overcharge. Manque de pot, la boisson transforme ses consommateurs (et bientôt toute la ville) en zombies pustulants orange. C'est "l'Apocoolypse", comme le dit fort à propos l'un des personnages du jeu. Quelques humains éparpillés dans Sunset City parviennent à survivre, dont vous : leur but, et le vôtre, est de réussir à fuir la ville, par quelque moyen que ce soit. Mais avant cela, il faudra probablement unir tous les survivants et tuer quelques milliers de zombies. Pour ce faire, *Sunset Overdrive* met à votre disposition un arsenal bien dans la tradition Insomniac : des armes au nom et à l'apparence débiles, mais finalement assez classiques dans leur usage. Il y a un lance-disque, un lance-grenades (le "bazourska", qui lance des ours en peluche explosifs), une Kalash modifiée, des armes à laser… Pour tout dire, on en fait vite le tour : elles sont certes rigolotes et variées, mais peu sont réellement efficaces. Faisons un point ensemble, voulez-vous : vous êtes face à une meute de zombies, qui grossit à chaque seconde qui passe. Vous préférez utiliser votre flingue "Dirty Harry" et ses 16 munitions qui tue un zombie à la fois, ou votre lance-grenade "Bazourska" qui a plus de munitions et fait d'énormes dégâts de zone, nettoyant une rue entière en quelques secondes ? Comme en plus une arme s'améliore à mesure qu'elle est utilisée, j'ai fait pratiquement tout le jeu avec mon fidèle Bazourska, lui adjoignant parfois l'usage de son copain le "Frigobombe", pour geler les ennemis les plus coriaces.

GENRE : Monde ouvert / Action / Lolpunk
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Microsoft / Insomniac Games
PRIX : 60€

Parkour de récré. Mais le combat n'est pas tout dans *Sunset Overdrive* : il y a aussi la ville et les déplacements. De ce côté, difficile de ne pas faire le parallèle avec *inFamous : Second Son*, sorti il y a quelques mois sur PS4 et développé par Sucker Punch : les deux sont des mondes ouverts à peu près contemporains, les deux contiennent des centaines d'items à ramasser pour améliorer son perso et pas grand-chose d'autre à faire une fois la quête principale terminée, et les deux basent l'essentiel de leur gameplay sur une navigation très rapide et fluide à travers la ville. Là où *InFamous* permettait d'utiliser seulement ses pouvoirs pour escalader des bâtiments ou voler sur de longues distances, *Sunset Overdrive*, lui, vous file un personnage presque normal, qui doit donc utiliser la ville à son avantage. Sunset City est donc parsemée de parasols, de voitures et de grilles d'aération (pour rebondir) et l'intégralité de son réseau de câbles passe par l'extérieur, afin que vous puissiez grinder dessus. Et ça tombe bien : c'est la majeure partie de ce que vous allez faire dans *Sunset Overdrive*. Le jeu ne vous l'explique pas forcément très bien au départ, mais rester au niveau de la rue est une fort mauvaise idée : votre perso est loin d'être invincible et se fera démonter en quelques secondes. Montez sur les toits, sautez partout ou glissez sur des câbles, en revanche, et non seulement vous dominerez beaucoup plus facilement les combats, mais vous pourrez aussi vous rendre bien plus vite d'un bout à l'autre de la ville.

"Trop stylé". Se balader à toute vitesse vous permet d'éviter la plupart des projectiles et d'abattre les adversaires de loin, mais augmente aussi votre niveau de "style". En retour, le style débloque des aptitudes spéciales pour vous aider dans les combats. Enfin bref, vous m'avez compris : rester au sol c'est nul, faire le kéké sur les toits est beaucoup plus intéressant. Dans ses meilleurs moments, *Sunset Overdrive* vous propose de sauter avec grâce, et dans un combo presque infini, de câble en toit puis en bouche d'aération et ainsi de suite, tout en spammant les infectés de grenades ou (allez, de temps à autre, pour la variété) de balles explosives ou électrifiées. Mais même ainsi, les combats manquent un peu de pep's, les armes de feeling, les déplacement de précision, rendant *Sunset Overdrive* sympatoche mais pas spécialement "*ouf guedin*", comme disent les personnages que vous rencontrerez. Dans ses pires moments, le jeu espère que vous sauterez avec grâce et tout le tralala, mais spamme l'écran de flammes et de rayons laser, réduisant à néant la lisibilité (quand la caméra ne se coince pas carrément dans un mur) et vous empêchant du coup de voir autant où vous allez que ce sur quoi vous tirez. Ajoutez à cela des missions bouche-trou qui semblent présentes dans la plupart des mondes ouverts (défense de quartier, mission en planneur complètement pompée sur *Assassin's Creed 2*, mission d'escorte en véhicule…) et vous obtenez un jeu presque plus souvent frustrant que rigolo.

JE SUIS UN JEU, OK ?! Pourtant, *Sunset Overdrive* fait tout son possible pour être rigolo. Dès le départ, le jeu pète le quatrième mur et passe son temps à faire des clins d'œil insistants au joueur, au point que c'en est parfois presque gênant. "*Je suis un jeu*", crie le jeu à tout bout de champ. Pas de façon relativement subtile, comme pouvait le faire un *Far Cry 3*, mais de façon bourrine, car vous dirigez un personnage complètement abruti, qui passe son temps à faire des vannes et des remarques sur tout et rien. Le jeu contient de très bons gags visuels et quelques excellentes vannes, y compris en VF (disclaimer à toutes fins utiles : l'ami Michel Pimpant, que vous avez pu lire en préface de *L'Encyclopédie du jeu vidéo* de *Canard PC*, est crédité comme ayant "*contribué à l'humour*" de *Sunset Overdrive*, et j'ose croire qu'il est responsable des meilleures blagues), et il m'est arrivé de pouffer devant mon écran. Tout comme il m'est arrivé plus d'une fois de faire la grimace en entendant mon héros insulter des gens à tout-va, ou en répétant des vannes sur sa qualité de héros de jeu vidéo. Le tout est amusant au début, mais empêche toute immersion et lasse vite sur une campagne de dix heures.

"Je suis un jeu", crie le jeu à tout bout de champ.

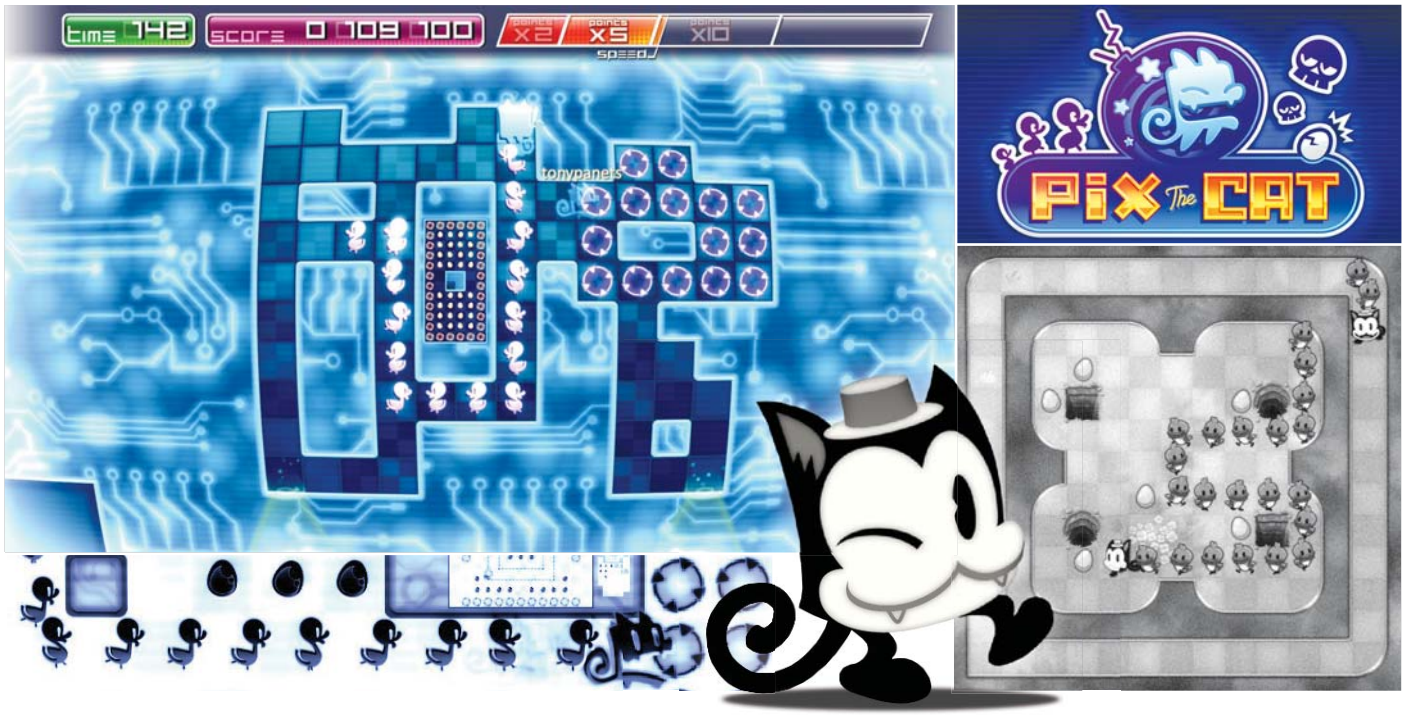
Netsabes

Notre Avis Parfois drôle, parfois sympa à jouer, *Sunset Overdrive* est surtout un monde ouvert vide d'activités et souvent frustrant, avec une quête principale qui se boucle en dix heures. Au moins, c'est joli, coloré et joyeux. Et puis c'est toujours mieux que *Fuse*.

6

// Testé sur PS4 et PS Vita

Pix the Cat



Certaines idées de gameplay resteront à jamais des mystères. Comment les types de chez Pastagames en sont venus à décider qu'un chat ferait éclore des œufs en les ramassant, tout ça pour ensuite coller les poussins qui le suivent sur des petites cibles au sol, on ne le saura jamais. Ce que j'ai été ravie d'apprendre en revanche, après trop d'heures passées sur ce jeu pour que cela soit rentable professionnellement, c'est que cela fonctionne super bien. Naïvement, je pensais que *Pix The Cat*, c'était un jeu. Lourde erreur. Ce sont en réalité trois jeux sur PS Vita, et quatre sur PS4, qui partagent quelques fondamentaux. En dehors du chat et des canards (remplacés par des amibes dans le mode Laboratoire), vous retrouverez toujours des écrans fixes, des déplacements à l'ancienne : de haut en bas et de gauche à droite, et le danger permanent de s'enfermer soi-même dans sa ribambelle de canetons. Mais en dehors de cela, ils sont aussi différents que *Super Meat Boy* est différent de *Tetrobot* qui est lui-même différent de *Towerfall* : très. Le principal d'entre eux, le seul auquel vous aurez accès dès le lancement du jeu, c'est le mode Arcade. Hommage clignotant aux bornes du même nom, il s'agit, en temps limité, de traverser un maximum de tableaux, imbriqués les uns dans les autres. Pour débloquer la salle suivante, il faut déposer tous les canetons sur une petite cible, en passant dessus. Pour marquer un maximum de points, il faut avoir ramassé tous les œufs avant de commencer à passer sur les cibles (ce qui implique de la planification de votre part), ne pas se manger les murs, et faire des virages "parfaits" le long des cloisons. Si vous faites tout bien, vous allez combotiser de plus en plus, jusqu'à débloquer le "FEVER TIME" (temps de la fièvre). Vous êtes alors super rapide, super puissant (ce qui vous permet de péter les dents des méchants squelettes invincibles le reste du temps) et vous marquez beaucoup de points.

GENRE : Arcade vs Puzzle vs Snake vs Pacman
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Pastagames (France)
PRIX : 12 €

Le chat du rang. Marquer des points, en dehors des musiques électro-psychédéliques et de la satisfaction narcissique que cela déclenche, vous permettra de débloquer de nouveaux niveaux, une tripotée d'artworks, de voix et de musiques, et surtout, les autres modes de jeu. Le Laboratoire vous propose une centaine de puzzles, tordus à souhait. Cette fois-ci, vous avez obligation de récupérer toutes les petites amibes avant d'aller les poser sur leur cible, avec une difficulté de taille : une fois lancé dans une direction, votre chat ne s'arrête qu'une fois qu'il rencontre un mur. Terminez en un nombre optimal de coups et vous gagnerez des bonus. Autant le mode Arcade me paraît plus adapté à la console de salon (certains écrans sont très petits, et la maniabilité de la Vita rend les choses un peu compliquées parfois), autant c'est le mode idéal pour flemmarder sous la couette ou sur un canapé. Le Nostalgie requiert sur 70 niveaux une attention de tous les instants : vous devez ramasser le plus vite possible un nombre défini d'œufs ; l'espace restreint demande de réfléchir vite et ne laisse que très peu de place à l'erreur. Si vous êtes du genre à avoir une PS4 et des amis, le mode Arena, plus anecdotique, mais pas moins sympathique, vous fournira tout ce qu'il faut comme occasions de vous insulter joyeusement : que vous vous fassiez dasher dans la figure, que vous preniez une mine ou une roquette dans le coin du bec, une demi-douzaine d'arènes permettent de varier les sévices.

Maria Kalash

Notre Avis C'est très bien. Si j'avais une PS4 ou une PS Vita ou les deux (c'est du crossbuy), je l'achèterais, tellement c'est un jeu plein de bonne humeur, de petits chats et de canetons d'amour.

8

WAR THUNDER
WWW.WARTHUNDER.FR
PILOTE OU TANKISTE ?
VOTRE CHOIX, VOTRE COMBAT, VOTRE STYLE DE JEU
JOUEZ GRATUITEMENT
12
www.pegi.info
Gaijin
STEAM
Oculus
PC
Mac
PS4
PARTAGEZ VOS EXPLOITS
YouTube / WARTHUNDER
@WARTHUNDERFR

// Testé sur Xbox One

Forza Horizon 2

Les images sans interface proviennent du mode photo du jeu, qui a tendance à embellir les graphismes comme un sagouin.

Malheureusement, la vue interne plein écran ne propose toujours pas de rétroviseur.

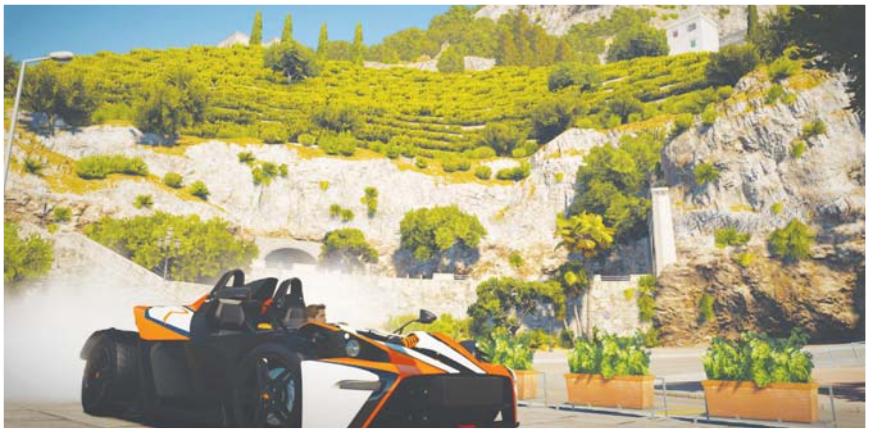
J'ai un petit faible pour les rares jeux qui m'emmènent en voyage alors que je suis au boulot. Ces jeux détendus, colorés et ensoleillés qui me font oublier que je suis au travail, qu'il fait gris dehors et que je n'ai plus que deux jours pour rendre cinq pages alors qu'ackboo beugle du Barbara derrière mon dos. Avec son monde ouvert, sa conduite à mi-chemin entre l'arcade et la simu' ainsi que son univers ensoleillé et plein de bonne humeur, le premier *Forza Horizon* avait eu sur moi cet effet magique. Et me revoilà, bronzé et détendu, après quelques jours de vacances passés dans le second volet.

Vous allez voir de l'arrière-pays. Tout comme son prédécesseur, *Forza Horizon* 2 ne vous donne que le temps d'une cinématique (un peu branlette mais sacrément efficace) avant de vous lancer *in medias res*. À peine sorti d'un ferry au volant d'une coûteuse Lamborghini Huracán, il faut foncer en direction du festival Horizon. Et cette fois le grand raout motorisé ne se déroule plus aux États-Unis mais dans le sud de l'Europe. À la frontière entre la France et l'Italie, pour être plus précis, où prolifèrent les stations balnéaires ensoleillées et les routes bordées de vignes. De Sisteron à Montellino en passant par Nice et San Giovanni, le titre abandonne les étendues rocheuses et désertiques au profit de zones beaucoup plus campagnardes et franchement, ça fait beaucoup de bien. La structure du jeu a également été revue, notamment en matière de progression. En arrivant dans une ville, on peut dorénavant choisir à quel type de championnat participer. Supercars, vieilles américaines, 4x4, citadines... le choix est extrêmement varié et permet de conduire n'importe quel type de véhicule dès le début du jeu. Une fois le championnat sélectionné, on y fait quatre courses avant de partir en road-trip pour une autre ville et participer à une nouvelle compétition. Si la structure en elle-même reste assez répétitive (road-trip, championnat, re-road-trip, re-championnat…), le titre regorge encore de petits à-côtés permettant de varier les plaisirs entre deux épreuves.

GENRE : Vroum Vroum Wub Wub
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Microsoft Studios / Playground Games
PRIX : 70 €

Radar Love. Les rassemblements, ces challenges asymétriques contre des véhicules atypiques, sont toujours de la partie. On se retrouvera à faire la course contre des avions, un train ou encore un ballet d'une trentaine de montgolfières. Ça et là, on trouve également des véhicules garés qui n'attendent que d'être empruntés pour des missions uniques : atteindre un point en temps limité, affoler un radar en le traversant à plus de 210 km/h et autres gourmandises... Les radars sont donc encore présents, tout comme les granges à trouver sur la carte pour débloquer des véhicules rares ou les panneaux à exploser un peu partout pour gagner de l'XP, de l'argent ou des réductions. Pour ce deuxième épisode, Playground Games a instauré le chouette système des "avantages". À force de conduire avec style (frôler d'autres véhicules, déraper avec élégance, atteindre des vitesses phénoménales...), on engrange des points à dépenser dans un arbre de compétences qui permettra d'avoir des bonus d'XP, une plus grande fenêtre de temps pour enchaîner ses figures et j'en passe. Avec ce riche panel de missions, le titre donne une impression d'abondance et de générosité très agréable. Si je ne me retenais pas, j'en viendrais presque à vous parler de "*Skyrim* du jeu de caisse", tant il est facile de dévier de son itinéraire pour aller fouiller une zone ou prendre part à une épreuve annexe.

Je s'appelle Route. Mais les deux plus grosses nouveautés se situent au niveau du gameplay pur et dur. La première petite révolution est bien évidemment



la possibilité de faire du hors-piste. Hormis quelques petits murets placés ici et là pour empêcher de trop gros abus, la totalité de la carte est ouverte et il est donc possible de couper comme un dégoûtant à travers champs, vignes ou forêts pour grappiller quelques secondes au chrono. Et n'allez pas penser que cela vous dispensera de piloter correctement puisque la visibilité est fortement réduite dans les hautes herbes (à moins que vous n'apparteniez à ce méprisable ramassis d'hérétiques qui jouent en vue externe) et qu'on a tôt fait de percuter un arbre en traversant un bosquet à 160 km/h. Du coup, *Forza* propose désormais des épreuves off-road qui viennent casser la routine des éternelles courses sur bitume, un point non négligeable. L'autre force du jeu est, contre toute attente, ce que j'estimais être l'argument le plus débile mis en avant par les développeurs : les drivatars. Ce système fabrique des IA plus ou moins fines à partir de données de pilotage d'autres joueurs et émule leur présence en jeu. En pratique, j'ai joué ma première course du jeu contre Casque Noir ; Netsabes et tous mes autres amis ayant déjà mis la main sur un des derniers *Forza* alors qu'ils n'ont pas *Horizon 2*. Le système est bête comme chou mais fonctionne très bien, donnant l'impression de toujours être entouré de ses potes, même quand on joue en solo. Ce qui se fait hélas au détriment du système de rivaux, une des chouettes idées du premier épisode, qui a disparu.

Vroum service. Dernier ajout au cahier des charges de la série : la météo en temps réel. Alors que le premier épisode n'avait qu'un cycle jour/nuit, il est maintenant possible de se retrouver sous des averses en pleine course. L'effet se ressent bien évidemment sur la conduite mais, ne nous mentons pas, c'est surtout superbe. Dans un jeu qui peine parfois à convaincre sur le plan technique (les grosses villes sont terriblement vides, sur-éclairées et moches, avec parfois de vilaines apparitions spontanées de végétation au loin), l'arrivée de la pluie et de ses petits reflets sur les carrosseries fait plaisir à voir. D'ailleurs, c'est toute la direction artistique du jeu qui se la pète avec des éclairages sensationnels, un design toujours aussi élégant et léché ainsi que des voitures plus détaillées que jamais. C'est bien simple, on se croirait parfois dans une version simu' de *Ridge Racer Type 4*, ce fantastique jeu PlayStation qui sentait le sable chaud et la piña colada. Et n'ayez pas peur, bien que ce *Forza* soit assez vilain en ville, il suffit de s'échapper en rase campagne pour trouver des décors superbes, où la technique ne semble être là que pour magnifier une direction artistique lumineuse et colorée. Toutefois, je ne peux vous conseiller *Forza Horizon 2* que si vous possédez une Xbox One. La version 360 (développée par Sumo Digital et livrée aux revendeurs dans la discrétion la plus totale) est laide, se voit amputée de la météo et souffre de modèles de conduite déplorables. Toutefois, si vous avez une Xbox One, il est juste impensable de ne pas craquer.

Pipomantis

Notre Avis L'un des signes qui ne trompent pas quand je rédige un test, c'est quand je n'ai aucune envie de l'écrire pour retourner le plus vite possible sur le jeu. Si ça veut généralement dire que je suis une grosse feignasse, cela signifie parfois aussi qu'il est phénoménal. Et ça se confirme ici : *Forza Horizon 2* est un jeu fantastique.

9

// Testé sur Xbox One

Disney Infinity 2.0

Rarement un jeu m'a autant désarçonnée. Le fait que ce soit un logiciel de loisir destiné à la jeunesse ajoute encore un peu à l'humiliation infligée par *Disney Infinity 2.0*. Il y eut d'abord l'étape douloureuse de l'installation sur la Xbox One. Mais ça n'est pas la faute du jeu, seulement de la console. Le jeu en lui-même, vendu avec un réceptacle à figurines et quelques figurines, ne demande que de localiser un port USB sur la console pour l'y brancher, et ça, j'y suis parvenue seule. C'est important, parce que ce réceptacle à figurines, que d'aucuns appellent "base", sert d'interface de changement de personnage et de jeux. Après ce mini-succès, de longues heures durant, j'ai trituré ma manette, assise dans la salle de pause de la rédaction, tandis que des gens goguenards venaient boire leur café ou manger leurs biscuits à la framboise en riant de mon malaise.

Thor Boyaux. Ce sentiment d'être totalement dépassée s'est poursuivi après avoir posé le pad. Au moment de commencer à écrire ces lignes, au moment de définir le genre du jeu. C'est que je n'ai jamais vu ça moi. *Disney Infinity 2.0*, à l'instar de son prédécesseur, mélange tout un tas de jeux, dans une absence totale de cohérence décelable. Si au moment de le lancer, vous posez une statuette à la base vaguement hexagonale (un "Cristal") dans l'encoche *ad hoc* du réceptacle à figurines, vous lancez le mode aventure. Si vous ne le faites pas, vous lancez la Toy Box, qui est un immense bac à sable, dans lequel rien que l'exécution de toutes les missions tutorielles vous prendra un après-midi. Et si vous posez une pièce hexagonale (et non une statuette), bim, c'est un Toy Box Game. Un mini-jeu dans un univers propre. Afin de gérer cette complexité, entre deux temps de chargement tendant vers l'infini (-ty, ha ha!), *Disney Infinity* s'adresse à vous dans une sorte de novlangue, que la traduction française rend terrifiante. Les tutoriels tutoient, n'hésitent pas à procéder à des élisions scandaleuses, à la "t'auras plus qu'à monter dans la voiture", tout en employant un vocabulaire constitué de "diagrammes de compétences" et d'autres mots bien trop compliqués pour que je m'en souvienne.

GENRE : Action / Aventure / Bac à sable / Tower defense / Course de voiture / Maison de poupée...
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Disney Interactive Studios / Avalanche Software (États-Unis)
PRIX : Environ 65 € le jeu de base, puis 13 € la figurine supplémentaire.

Hello Loki. Revenons au Pack Aventure, qui dépend donc de la pièce hexagonale que vous posez sur votre socle. Après l'avoir posée, il vous faut choisir une figurine et la mettre sur l'une des deux encoches à figurines (rondes), ou deux si vous avez réussi à convaincre quelqu'un de vous accompagner dans cette épopée. Mais là, il ne faut pas se tromper. Si vous posez Spider-Man après la Tour des Avengers, un message sévère, long et angoissant vous explique que vous ne pouvez pas faire ça, que Spider-Man n'est pas un Avengers, et qu'il faut donc mettre Ironman, Thor ou Black Widow (Hulk est pour l'instant en exclusivité PS4, et ma direction n'a pas daigné investir dans un Captain America). Moi qui pensais que l'intérêt du jeu, c'était de pouvoir envoyer Aladdin dans le vaisseau des Gardiens de la Galaxie, je me fourrais le doigt dans l'œil jusqu'à la scapula. J'ai donc commencé par diriger Thor dans un genre de cave high-tech où des musclors des glaces tentaient manifestement de saboter des trucs. Dans le plus pur style TPS générique pour enfants, je leur jetais mon marteau au visage, je récupérais des étincelles bleues ("*Les étincelles bleues te permettent d'acheter des objets dans le magasin de jouets. C'est comme de l'argent*", m'expliqua la voix du tutoriel, sans que j'aie la moindre idée de ce qu'était ce magasin de jouets) et je galérais avec des contrôles souples comme un lendemain de marathon.

Nick Fury, je pleure. À la fin de la mission, le vrai jeu commença. Dans une Big Apple dominée par la tour de Tony Stark, Nick Fury s'est mis à me donner des missions. Aller péter les dents des musclors des glaces, aller sauver un bus de touristes des griffes des hommes des glaces, casser un maximum de grosses boules vertes, jaunes, rouges et bleues... Malgré des faux airs de *Saints Row* PEGI 3, quand Thor survole la ville, les contrôles en bois, le manque de variété des missions, la tristesse des décors et la ramasse technique de l'ensemble ont eu tôt fait de me lasser. J'ai donc essayé Ironman (ma figurine préférée, avec son aspect tout cubique rouge et jaune), histoire de varier. Mais c'était moins drôle parce que lui n'avait pas de Marteau géant à lancer sur les passants. Black Widow, c'est pire. Elle ne vole même pas, elle n'a que deux petits pistolets qui font piou piou, et une motobécane qui dégomme les voitures, mais se traîne tout de même.

Boîte à joujoux. Il était temps de passer aux Toy Box Games. Je crois que j'étais censée en avoir plusieurs, mais un de mes collègues y ayant joué entre-temps avec son bambin, il est bien possible que personne ne reverra jamais le jeton. C'est d'ailleurs là une des limites du système : il implique de ses utilisateurs de ne pas perdre les figurines, jetons et statuettes. Attaque sur Asgard est un genre de tower defense dans lequel vous placez des tourelles le jour, comme si vous étiez en train de construire dans le mode bac à sable, et allez casser la figure des minions de Loki, toujours en vue TPS, la nuit. Vous pourrez aussi sauver les passants en les mettant en sécurité dans un coin, et acheter de nouvelles tourelles, et ainsi de suite. Au vu du nombre de portes, il y a un paquet de niveaux à battre avant d'épuiser le maxi-mini-jeu.

Victime du mode. Mais le gros morceau, celui que vous attendez tous, non, ça n'est pas d'aller acheter les dizaines de figurines à 13 euros pièce. C'est le Toy Box Mode. Dans le Toy Box Mode, vous pouvez enfin dépenser vos étincelles bleues qui sont comme de l'argent pour débloquer de nouveaux objets que vous mettrez où vous voulez. En ville, sur la route. Ou dans votre INterieur *(sic)*. Loin de la créativité débridée à laquelle je m'attendais, il s'agira essentiellement de disposer selon votre bon vouloir des objets et des textures prédéfinis. Vous pouvez donc vous créer votre propre course automobile, dans un décor des *Mille et une nuits*, et vous la faire avec votre Rocket Raccoon, monté sur un canasson. Pourquoi pas. En vérité, la création d'un ensemble à peu près cohérent (pas comme la session de "coller des lampadaires partout" à laquelle nous nous sommes livrés avec Netsabes), requiert beaucoup de temps. Je n'ai pas les capacités intellectuelles ni la plasticité cognitive d'une enfant de 9 ans, et c'est probablement pour cette raison que j'ai fini par fondre en larmes en réclamant des Duplo.

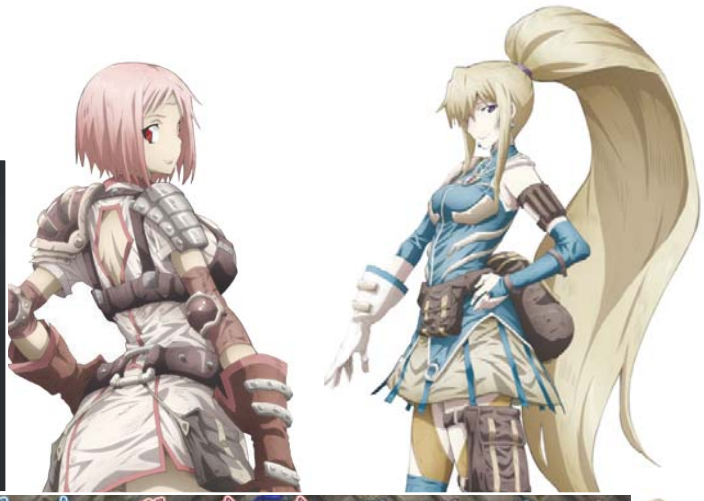
Maria Kalash

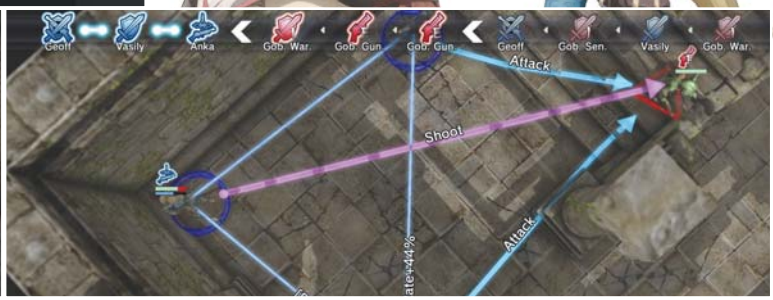
Notre Avis Plus qu'un jeu, *Disney Infinity 2.0 - Marvel Super Heroes*, est en réalité une mini-console à ajouter à votre console, dont la fonction première sera de transformer tous les enfants qui en approchent en machines à réclamer de nouvelles figurines. C'est à double tranchant : ça peut vous coûter cher, mais vous n'aurez plus trop à vous creuser pour leur offrir des cadeaux.

4

// Testé sur PlayStation 4

Natural Doctrine





Quand *Natural Doctrine* est arrivé, j'étais sacrément content, dites donc. Un tactical japonais avec des personnages bien stéréotypés, un système de combat complexe et aride. Même son nom idiot rappelle ces vieux jeux et animes dont le titre semblait avoir été choisi en pointant des mots au hasard dans un dictionnaire. Bref, j'allais retrouver un jeu me rappelant les belles années de la PlayStation 2, où virtuellement n'importe quel titre pouvait sortir et devenir cultissime. Eh bien, mes amis, je me suis fourré le doigt dans l'œil jusqu'à la prostate.

Et ça fait mal. Jeté dans un monde pâle, terne et dénué de toute forme d'originalité artistique, le joueur de *Natural Doctrine* va enchaîner des combats tactiques les uns après les autres pour faire avancer un scénario moribond, visiblement écrit par un gamin de huit ans passionné par *Donjons & Dragons*. Mais après tout, ça n'est pas grave que le scénario soit inintéressant. Nous on est là pour se battre, jouer les fins tacticiens et faire progresser nos héros le long de batailles stratégiques et ardues ! Alors oui on est là pour ça, mais le jeu n'a pas envie, lui. Après une demi-douzaine de didacticiels imbitables et incompréhensibles, on tente sa chance dans l'une des premières grottes du jeu en affrontant une poignée de gobelins. Chaque combat ressemble à une sorte de guerre de territoires où l'on déplace librement ses personnages pour essayer de les faire profiter du "link system", une mécanique sûrement géniale mais jamais expliquée avec clarté. Du coup, on se retrouve à déplacer ses héros selon ce qu'on pense être bon, pendant que le jeu essaie de ne pas crouler sous le nombre d'informations qu'il affiche à l'écran (c'en devient presque comique par moments). On essaie de calculer l'initiative de ses héros pour préparer un plan mais le titre donne arbitrairement la priorité à certains ennemis, nous donne parfois des coups supplémentaires sans que l'on comprenne vraiment la logique qui régit tout ce beau monde. Alors on essaie de faire avec, de composer avec les rares moments où on a la main pour quand même se faire exploser la face la plupart du temps, ne comprenant ni pourquoi ni comment.

GENRE : Role Playing Germe
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : NIS America / Kadokawa Games
PRIX : 40 €

Maître des colles. Vous lirez ici ou là que *Natural Doctrine* est un jeu difficile et impitoyable, "*le* Dark Souls *des tactical RPG*", selon certains. Et c'est un peu ça, si l'on ne prend pas en compte les qualités de *Dark Souls* et qu'on se concentre sur son incapacité à la moindre forme de pédagogie. Le titre a sûrement un système de combat profond, complexe et fascinant mais il ne prend pas le temps de l'expliquer. *Natural Doctrine*, c'est ce père de famille qui apprend à nager à son enfant en le jetant dans l'eau sans bouée, dans l'océan Indien, entre des requins affamés et des pirates somaliens. On lui trouvera bien quelques rares qualités comme un arbre de compétences plutôt bien fait qu'il est possible de respec à n'importe quel moment ou des passages secrets rigolos dans chaque niveau mais ça ne fait pas oublier l'injustice, la lenteur et la bêtise globale du titre. *Natural Doctrine* n'est pas un "RPG hardcore pour les vieux de la veille", c'est juste un jeu raté, partant sûrement d'une excellente idée mais souffrant d'une exécution insensée et incompréhensible.

Pipomantis

Notre Avis *Natural Doctrine* est un jeu complexe. À un point tel que je ne suis pas certain qu'il comprenne lui-même la moitié des règles qu'il enseigne au joueur. Peut-être que le titre de Kadokawa Games a bon fond et qu'il ne veut que notre bien mais nous ne le saurons jamais, vu l'opacité et l'idiotie derrière lesquelles il cache ses bonnes intentions.

3

LES T-SHIRTS CANARD PC

T-shirt de qualité 100 % coutone « Fruit of the Loom »

18,75 euros

cpc.cx/9DJ

cpc.cx/9DH

cpc.cx/9DG

... ET BIENTÔT DE NOUVEAUX MODÈLES

Quantité limitée

// Testé sur PlayStation 4

Driveclub

Les séries de jeux de voitures exclusives à chaque constructeur suivent une règle bien définie. Microsoft avait PGR et maintenant *Forza Motorsport*, Sega avait *Virtua Racing* et *Sega Rally*. Quant à Sony, c'est bien sûr avec *Gran Turismo* qu'il a secoué le genre en 1998. Depuis, la série a évolué tout en se prenant parfois les pieds dans le tapis (épisode "prologue" payant, Intelligence Artificielle débile depuis plusieurs années…) et Sony devait faire quelque chose pour rattraper la marque. La solution la plus simple ? Créer une nouvelle licence ! Et c'est Evolution Studios (*WRC*, *Motorstorm*) qui s'y colle avec *Driveclub*.

Peti Turismo. Au premier abord, *Driveclub* ressemble réellement à un *Gran Turismo*, avec ses menus élégants mais austères, son côté très sérieux et sa vision très "propre" de la conduite. À défaut de permis à passer, le mode solo de *Driveclub* propose de nombreuses épreuves, chacune dotée de trois objectifs à remplir. Finir dans le trio de tête, boucler un tour en un temps imparti, réussir à atteindre une vitesse précise en plein milieu de la course… chacun de ces objectifs donnera une étoile et il faudra les cumuler pour progresser dans le jeu. À noter la présence de zones "challenge", des portions de route demandant d'avoir une certaine vitesse moyenne, de déraper comme un malade ou encore de suivre un virage le plus scrupuleusement possible. Ces zones apportent un peu de fraîcheur dans les courses et c'est plutôt bien vu. Pour le reste, tout se joue autour de la sacro-sainte Expérience. À chaque course, les bonnes actions (virages propres, dépassements, etc.) seront récompensées par des points et les mauvaises (emboutir un concurrent, couper la route comme un dégoûtant) en retrancheront. Ces points servent à augmenter votre jauge d'expérience et, à chaque niveau, débloquer de nouveaux véhicules. Oui, pas de magasin pour acheter des caisses, leur obtention étant linéaire et "verrouillée" par le jeu.

GENRE : Vroum Vroum Zzz Zzz
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Sony / Evolution Studios
PRIX : 70 €

Who let the Dogme out ? Au niveau des sensations de conduite, difficile de savoir dans quelle cour veut jouer *Driveclub*. L'univers très sérieux, rappelant la vision extrêmement réaliste des *Gran Turismo*, fait la part belle à la sobriété et au photoréalisme, et pourtant, il n'existe aucune option pour modifier ses véhicules. Personne ne me parle de types de pneus, de changement de suspensions et autres choses auxquelles je ne comprends rien. Pour autant, le titre n'a rien d'arcade et les véhicules partent très facilement en tête-à-queue si vous faites trop le malin dans les virages. Les aspérités de la route et ses dénivelés se ressentent de manière très fine (ce qui est vraiment agréable) et, à côté de ça, le jeu est capable d'aberrations comme une IA qui reste à la queue-leu-leu sur une course, pour devenir violente et agressive à la suivante. Les véhicules sont très agréables à manier, mais cette espèce de conduite qui a le cul entre deux chaises est assez perturbante. Contrairement à un *Forza* où l'on peut modifier le degré de réalisme à sa convenance, *Driveclub* impose une conduite hybride qui n'est pas désagréable, mais qui aurait peut-être gagné à choisir un peu plus son camp. De plus, on tombe çà et là sur des aberrations, par exemple prendre des points de pénalité parce qu'on se fait emboutir par un concurrent et, ce qui me paraît être le plus impensable, l'absence de replays. Certes, ça n'a rien d'indispensable, c'est même anecdotique pour beaucoup de joueurs mais quand même, a-t-on déjà vu un jeu de

voitures sérieux sans option de replay ? C'est comme un jeu de baston sans coups spéciaux ou une soirée avec Moquette sans être saoul : ça peut être très bien mais il manque un petit quelque chose.

Bouillon Club. Tout cela n'est pas si grave puisque *Driveclub*, comme son nom l'indique à moitié, est axé sur le multijoueur. Le jeu vous invite avec insistance à créer ou rejoindre un club, à savoir un groupe de joueurs qui deviendra par la suite une équipe en ligne. Alors qu'on pourrait penser que les clubs sont la colonne vertébrale du jeu (on en parle partout, un warning rouge intrusif vient régulièrement embêter les joueurs déconnectés…), ils ne sont en fait qu'une deuxième jauge à faire grimper pour débloquer des véhicules. On peut bien évidemment participer à des défis pour son club mais ces derniers ne font que… remplir des jauges. Contrairement à un *Forza Horizon 2* qui oscille constamment entre le solo et le jeu en ligne avec discrétion et élégance, *Driveclub* nous force la main de manière assez idiote, pour un résultat loin d'être reluisant. Pour vous donner une idée, les parties multijoueurs en ligne sont instanciées ! En sélectionnant le mode multi, on se retrouve devant six épreuves prédéfinies, affublées d'un compte à rebours que tous les joueurs doivent attendre avant de jouer. Il est possible de créer des courses en jouant entre amis, mais ça s'arrête là. Incompréhensible, cette vision du jeu en ligne est un peu étonnante pour ce que Sony vante comme étant un "jeu de courses social". Et là, deux solutions : soit quelque chose d'extraordinaire m'a échappé faute de joueurs en ligne, soit Evolution Studios s'est planté dans les grandes largeurs.

Beau comme un camion si terne. Enfin – et parce que je sais que vous ne pensez qu'à ça, bande de dégoûtants –, parlons un peu du visuel. C'est bien mignon de disserter sur la finesse du pilotage ou la texture du bitume qui fait crisser les pneus mais ce que vous voulez savoir, c'est si *Driveclub* va impressionner tous vos amis sur votre PS4 flambant neuve. Eh bien oui et non. Le jeu est très très beau, c'est un fait. Les voitures sont magnifiques, les décors parfois très impressionnants (et, plus rarement, un peu vilains) et les différents effets visuels en mettent plein les yeux (même si, à l'heure où j'écris ces lignes, le patch censé apporter la pluie et la neige n'est pas encore en ligne). Pour autant, le titre dégage une véritable impression d'austérité. Tout est désespérément gris et morne. On se tape déjà la moitié de l'écran en bitume gris alors fallait-il vraiment nous imposer en plus des parcours nuageux et tristounes ? Il y a bien quelques pistes ensoleillées de temps en temps mais le jeu reste quand même globalement assez déprimant. Bref, *Driveclub* est techniquement impressionnant mais quand même sacrément triste.

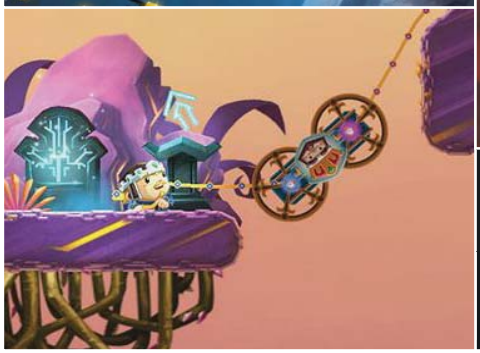
Pipomantis

Notre Avis Malgré des sensations de conduite très agréables, une technique impressionnante et un contenu honnête, *Driveclub* est handicapé par sa structure ultra-linéaire, son multi insensé et sa direction artistique à chialer d'ennui. C'est un très bon jeu de course, peut-être juste un peu trop… scolaire.

6

// Testé sur Xbox One

Chariot



Je me demande souvent quelles seront mes dernières volontés, le dernier hommage que j'aimerais me voir rendu une fois que j'aurai passé l'arme à gauche. Je sais que ça impliquera fatalement des quantités industrielles de boisson énergisante, sûrement une fontaine de chocolat et un cercueil en forme de Megadrive. Et si vous pensez que je suis chiant, c'est que vous n'avez pas encore rencontré le roi de *Chariot*.

Super Chariot Bros. Au début du jeu, le roi décède. Pan, comme ça. Vous incarnez donc la princesse qui (accompagnée de son fiancé en coop') va devoir trimbaler la dépouille de son papounet enfermée dans un chariot. Le daron étant apparemment assez proche de ses sous, il faudra récupérer le plus de gemmes possible et trouver la sépulture la plus bling-bling pour calmer son fantôme qui vous parlera pendant tout le jeu. Du coup, on se balade dans des niveaux gigantesques et on ramasse des gemmes jusqu'à trouver la sortie. Bien évidemment, il va falloir se traîner le chariot au bout d'une corde, et c'est là toute l'originalité du titre. En donnant au joueur la possibilité de tirer sur la corde ou de donner plus de mou, les développeurs de chez Frima dynamisent un peu leur gameplay au lieu de refiler un poids mort au joueur pendant toute l'aventure. Ils vont ensuite instaurer un système de plateformes fantômes où seul le chariot peut tenir ainsi que d'autres où, à l'inverse, seuls nos deux héros peuvent gambader. Plus votre véhicule de fortune engrangera de gemmes, plus il sera susceptible d'attirer des petites bestioles qui viendront tout chaparder. Il s'agit donc de manipuler la charrette sans trop la brusquer, sous peine de voir votre fantastique pécule réduit à peau de chagrin.

Char d'assoce. De temps en temps, au détour d'un niveau, *Chariot* se prend pour un *Metroid* et demande d'acheter des objets particuliers. Qu'il s'agisse d'une lampe pour évoluer dans un monde trop sombre ou de roues permettant de progresser dans la neige, ces améliorations sont indispensables pour que le joueur continue son avancée. Plus intéressant, on pourra aussi acheter d'autres objets comme un piolet permettant d'attacher la carriole pendant qu'on vaque à ses occupations. Même s'ils ne sont pas révolutionnaires, ils facilitent l'aventure, d'autant que – dans de rares moments – la physique fait un peu n'importe quoi. Mais le vrai problème de ce jeu, c'est tout simplement qu'il est terriblement répétitif. Les mondes ont tous leur petit twist de gameplay, mais quel qu'il soit, on passe quand même la majeure partie de son temps à sauter sur des plateformes, tirer le chariot, sauter sur une nouvelle plateforme, tracter à nouveau, *ad vitam aeternam*. Les moments de grande descente jouissive à bord de la caisse à savon sont malheureusement rares et même si la coopération casse un peu ce sentiment de lassitude, cela reste le plus gros défaut du jeu. Je pourrais aussi parler de ses chargements un peu trop présents et de sa traduction française… hasardeuse, mais ce serait pinailler. *Chariot* est un jeu mignon comme tout et très sympathique qui, sans être inoubliable, permettra de passer un chouette après-midi.

Pipomantis

GENRE : La charrue derrière les bœufs
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Frima Studio (Québec)
PRIX : 15 €

Notre Avis Original, particulièrement charmant et assez généreux en contenu, *Chariot* est un titre tout à fait plaisant. Il lui manque toutefois un peu d'âme et de génie pour devenir un excellent platformer dont on se souviendra. Pour autant, si vous avez des sous en trop et que vous cherchez à vous détendre, c'est peut-être le bon client.

6

Pour 1 an d'abonnement

ÉCONOMISEZ 20%

- ☑ Des News
- ☑ **Des Tests**
- ☑ Des Previews
- ☑ **Des Dossiers**

L'actualité fraîche du PC et des consoles, en kiosque tous les 15 jours.
Abonnez-vous en ligne sur www.canardpc.com et recevez
le magazine directement chez vous.

TROIS FORMULES :

6 mois (soit 11 numéros) pour **42 €**
1 an (soit 22 numéros) pour **78 €**
2 ans (soit 44 numéros) pour **149 €**

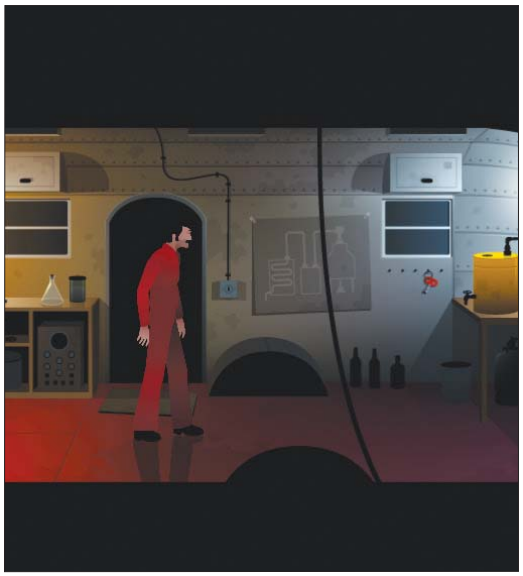
En prime : gérez vous-même votre abonnement online
(renouvellement, changement d'adresse, suspension temporaire, etc.)

Boutique en ligne :
anardpc.com/boutique.html

Paiement par chèque, carte bancaire ou Paypal.
Pour tout renseignement ou problème : abonnement@canardpc.com

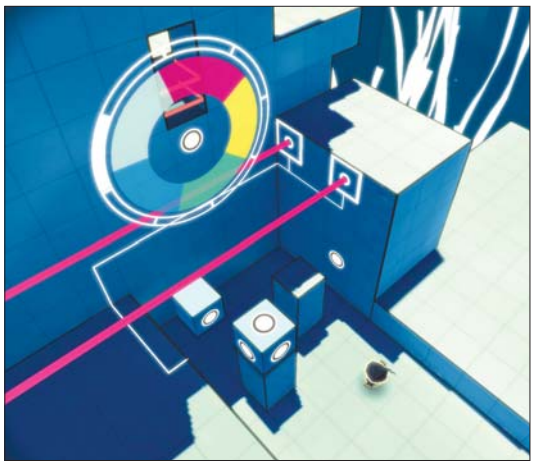
The Silent Age

iOS et Android, premier épisode gratuit, second épisode à 4 €, par House on Fire



Début 2013, House on Fire sortait sur iOS et Android le premier épisode gratuit de *The Silent Age*, un Point & Click un peu original. Mélangeant ambiance seventies et post-apocalyptique, le jeu vous permettait de passer d'un clic d'une époque à l'autre, pour commencer à résoudre le mystère de la fin de l'espèce humaine. Un an et demi plus tard, la fin est enfin disponible (en achat in-app à 4,49 €), et c'est plus ou moins la même chose : le jeu souffre toujours de puzzles simplistes (vous avez rarement plus d'un ou deux objets dans votre inventaire à la fois), mais se rattrape avec une histoire prenante, bien ficelée et une jolie direction artistique qui installe une atmosphère très immersive dans les quelques lieux que vous visitez. L'ensemble se boucle en deux à trois heures.

6



Zero Age

iOS, 2,69 €, par Hosni Auji et Majd Akar

De loin, *Zero Age* ressemble presque à un jeu de la Team Ico. De près, beaucoup moins : l'architecture y est plus rectangulaire, et surtout le jeu n'est qu'une suite de puzzles au concept tarabiscoté. Vous devez en effet déplacer, tirer ou empiler des blocs pour faire avancer votre petit personnage (soit pour créer un pont, soit le plus souvent pour faire un escalier), mais vous pouvez aussi utiliser les blocs pour projeter des rayons de diverses couleurs, chacun avec son propre effet. L'un pourra supporter un bloc, l'autre projettera tout… *Zero Age* vire très vite au casse-tête bien dur, le genre qui fait s'arracher les cheveux. Et c'est là qu'apparaît le plus gros souci du jeu : sur l'iPad de la rédac, *Zero Age* était fort bugué, faisant bien trop souvent disparaître des blocs à travers le sol. Sans cela, il aurait mérité un bon petit point de plus.

6

Helix

iOS, 2,69 €, par Michael Brough

Les jeux de Michael Brough sont toujours particuliers. Ils partagent déjà cette esthétique un peu bizarre, avec un fond sombre et des gros pixels qui partent un peu dans tous les sens, comme si un enfant pas bien malin s'était pris de passion pour MS Paint. Et ils partagent aussi une immense difficulté et une absence totale de pitié. D'ordinaire, les jeux de Michael Brough (comme *Corrypt* ou *868-HACK*) sont plutôt orientés réflexion ou tactique en tour par tour : *Helix* est différent. *Helix* est un jeu d'arcade tout simple, où vous devez entourer un ennemi avec le doigt pour l'éliminer. Facile en théorie, beaucoup moins en pratique, quand l'écran se couvre de bestioles, certaines demandant plusieurs tours, d'autres des tours dans un sens précis… *Helix* propose de l'arcade à sa plus simple expression et parfaitement réalisée.

8

Nexus, collection automne-hiver 2015

Début octobre, Google a créé la surprise, que dis-je, l'événement en annonçant la Nexus Player, une concurrente de la Ouya. Hélas, tout ça a été oublié dès le lendemain. Parmi les autres annonces de l'entreprise : le téléphone Nexus 6 et la tablette Nexus 9, les deux tournant sous la nouvelle version ("Lollipop") d'Android.

iPad, collection automne-hiver 2015

Fidèle à son calendrier, Apple a annoncé début octobre son renouvellement annuel de la gamme iPad, avec l'iPad Air 2 (800 fois plus rapide que le précédent, ou un autre chiffre farfelu du même genre, selon le marketing officiel) et l'iPad Mini 3, qui est le même que le 2 avec un gadget en plus.

Croteam

Après ses *Serious Sam*, Croteam veut s'acheter une respectabilité et faire des jeux sérieux, moins bourrins. En attendant *The Talos Principle*, le studio a donc offert sur mobile (et sur Steam) *Sigils of Elohim*, une compilation gratuite de petits puzzles où vous devez former des rectangles en assemblant des pièces de *Tetris*. Même *Serious Sam 2* était mieux.

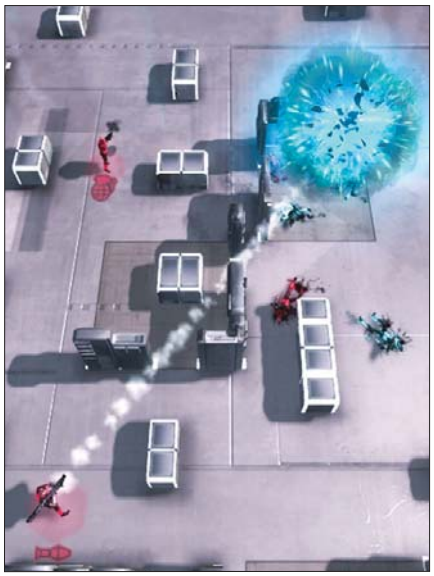
Découvrez
La bible du hardware n° 22
disponible en kiosque 5,90 €

Enfin une application iPad pour acheter un PC
La bible du hardware
sur iPad pour 4,49 €

Disponible sur App Store

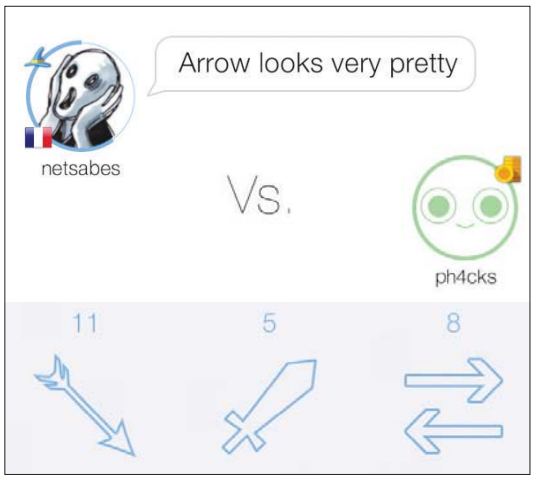
Frozen Synapse Prime

PS Vita, 17€, par Double Eleven et Mode7 Games



Déjà sorti sur PC, iOS et Android il y a un moment maintenant, *Frozen Synapse* débarque aussi sur Vita dans une version… eh bien, à peu près identique. Le concept reste le même : un jeu de combat tactique vu de dessus, en tour par tour où les actions se résolvent en même temps. Au premier abord, avec ses nombreuses possibilités tactiques à maîtriser, *Frozen Synapse* semble un peu complexe, mais le jeu est en réalité très simple : il faut arriver à deviner ce que va faire l'adversaire sans pour autant être soi-même trop prévisible. Comme sur les versions originales, la campagne solo sert avant tout de didacticiel, le cœur du jeu étant le mode multi online, auquel les brefs tours de *Frozen Synapse* se prêtent particulièrement. Qu'est-ce qui change, alors ? Eh bien, *Prime* est porté sur Vita avec une nouvelle interface (au pad ou tactile), une refonte graphique et la possibilité de jouer en multi local. Pour le reste, on a affaire au même jeu, et c'est très bien comme ça.

9



Smarter than You

iOS, Free-to-Play, par Luca Redwood

Après l'excellent *10000000*, Luca Redwood tente complètement autre chose : une variation sur le concept de Pierre-feuille-ciseaux. Bon, ici, comme on est au XXIe siècle et que les choses bougent un peu, c'est plutôt épée-flèche-contre-attaque, mais le principe reste le même. Ce qui change, en revanche, c'est que chaque coup n'a pas la même puissance, et que celle-ci est déterminée par les petites phrases (insultes, défis, bluff…) que lance chaque joueur à son tour. Et c'est à peu près tout : *Smarter than You* est basique, un peu nul, et en même temps d'une simplicité géniale qui le rend difficile à lâcher et qui permet des parties fabuleuses contre des amis. *Smarter than You* en joue, d'ailleurs : son seul achat in-app est la possibilité, en fin de partie, d'offrir contre un ou deux euros un pourboire d'XP à son adversaire.

6

Spirits of Spring

iOS, 4,49 €, par Minority Media

Nouvelle production de Minority Media, le studio derrière Papo & Yo, *Spirits of Spring* raconte l'histoire d'un adolescent inuit (quand on vous disait que ça revenait à la mode…) et de ses compères Lapin et Ourse, aux prises avec les vilains Corbeaux qui répandent l'hiver partout où ils passent. Le tout a un petit côté *Yakari* pas désagréable, même si le gameplay très rigide est parfois à la limite du supportable : le jeu se contente de vous mener d'un point A à un point B, mais vous fait aussi passer par des niveaux sinueux avec des contrôles pas toujours bien pensés. Autant dire qu'il faut parfois s'accrocher pour progresser, pas à cause d'une difficulté inexistante mais simplement parce que votre petit personnage s'est encore coincé dans un rebord. Heureusement, l'histoire, quoique naïve et longuette, reste jolie.

6

La fête dans l'espace

On a déjà beaucoup parlé ici du fabuleux *Astro Duel*, intense jeu de duel 2D dans l'espace sur iPad. Son développeur vient de sortir Astro Party sur iPhone (et iPod Touch). C'est à peu près pareil, mais avec des contrôles simplifiés. C'est peut-être un chouïa moins bien et moins précis, mais toujours très chouette. Sauf si vous n'avez pas d'amis, auquel cas c'est complètement naze.

iViking

Annoncée depuis des mois, la version iOS de *The Banner Saga* (sympatoche jeu de combat tactique chez les Vikings) vient de sortir là, tout de suite, à l'instant, à l'heure où j'écris ces lignes. Pour environ neuf euros, vous aurez à peu près le même jeu que sur PC, mais sur un écran plus petit. En revanche, l'icône est vraiment très moche, ce qui est tout de même un comble alors que le jeu est tout mignon.

Angry employees

Dans un souci de "simplification de l'organisation" (magnifique exemple de novlangue), Rovio a décidé de supprimer 130 postes. Visiblement, ce qui était le symbole de l'industrie finlandaise du jeu vidéo ne marche pas si bien, mais rassurez-vous : le film *Angry Birds* reste prévu pour 2016, et Peter Dinklage (célèbre notamment pour son atroce performance de doublage dans *Destiny*) lui prêtera sa voix.

Disponible en kiosque

Les meilleurs *jeux vidéo gratuits*

Plus besoin d'attendre
les soldes Steam

Best Fiends

iOS, Free-to-Play, par Seriously Entertainment

Touchez les **titres** ou les **images** pour aller sur le **Store**

"You come at the king, you best not miss", disait Omar Little dans *The Wire*. *Best Fiends*, développé par des anciens de Rovio et de Remedy, s'attaque clairement à *Candy Crush Saga*, et échoue. Pourtant, leur formule (simili match-3) dispose de quelques bonnes idées : chaque couleur est représentée par un insecte, que vous pouvez améliorer ou remplacer par un autre pour obtenir un pouvoir spécial différent. Chaque niveau présente bien entendu des objectifs à remplir en un minimum de coups, le tout avec une barre d'énergie qui vous empêche d'y passer la journée, à moins de claquer la fortune de vos ancêtres dans le jeu. L'ensemble a un petit goût de reviens-y au début, mais après quelques dizaines de niveaux, il devient évident que *Best Fiends* (qui porte bien son nom, "meilleurs démons") en veut plus à vos billets qu'autre chose.

3

Angry Birds Transformers

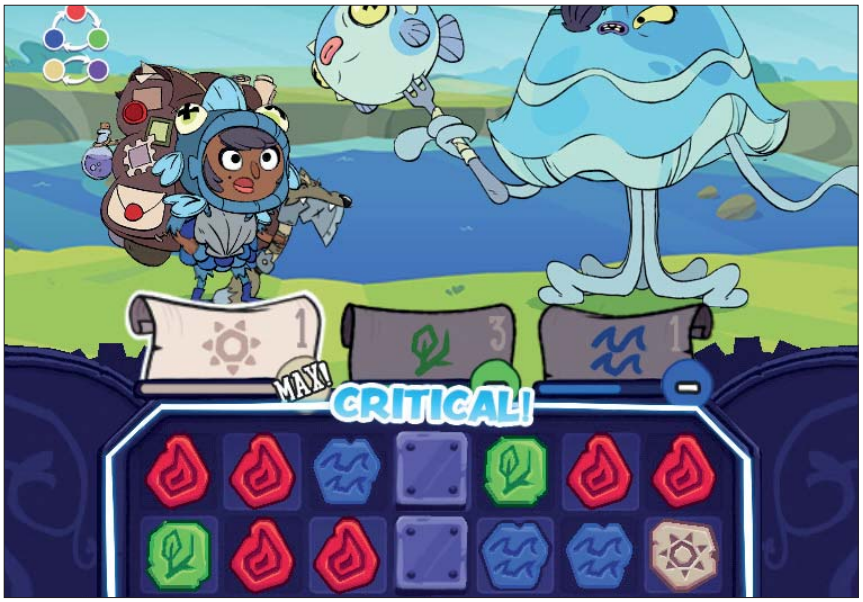
iOS, Free-to-Play, par Rovio,

Comment associer *Angry Birds* et *Transformers ?* Pourquoi (surtout) associer *Angry Birds* et *Transformers ?* Pour vendre des jouets et des achats in-app, bien sûr. Quant à la forme, elle diffère pour une fois significativement des autres jeux *Angry Birds :* cette fois-ci, il s'agit d'un simple rail-shooter avec une succession de missions (à peu près toutes identiques) où vous tirez sur des cochons verts. Ce n'est pas vraiment mauvais, ce n'est pas vraiment bon, ce n'est pas spécialement difficile ni tout à fait facile si vous visez la perfection… *Angry Birds Transformers* est mou et neutre, et sans grand intérêt. Enfin, sauf si vous êtes fan à la fois d'*Angry Birds* et de *Transformers* et que vous voulez voir deux licences populaires chez les enfants massacrées en même temps.

4

Adventure Xpress

iOS et Android, Free-to-Play, par PikPok



Habitué des jeux un peu originaux, Pikpok a cette fois réalisé un match-3 excessivement classique avec *Adventure Xpress*. Sa seule petite folie réside peut-être dans son univers médiéval-fantastique qui rappelle (ou repompe, c'est selon) le dessin animé *Adventure Time*. *Xpress* propose donc une suite de match-3 où vous affrontez un adversaire, un peu façon *Scurvy Scallywags*. Certains sont plus sensibles aux dommages des gemmes rouges, d'autres vertes, ou bleues, et ainsi de suite. Tout ça vous file de la thune, ce qui permet d'augmenter durablement la quantité de dommages que vous infligez. Est-ce pas mal ? Oui. Est-ce vraiment bien ? Non. *Adventure Xpress* est simplement un petit match-3 pour vous occuper de temps en temps et ne vise rien de plus que cela.

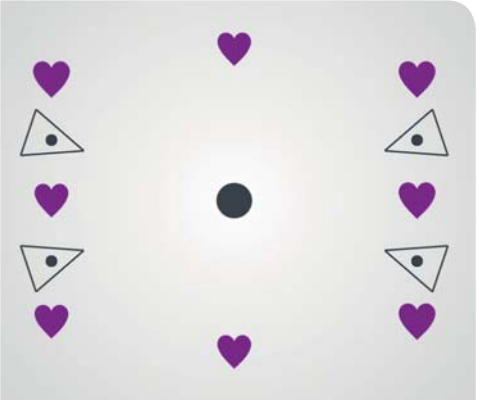
6

I am a brave knight

iOS et Android, 1 €, par Tree Interactive

Créé initialement lors de la Global Game Jam 2014 en janvier, *I am a brave knight* est plus proche de la petite histoire interactive que du gros jeu d'arcade violent. Chaque scène qui s'affiche présente d'abord une petite lettre à dessiner avec votre gros doigt, suivie d'une autre, puis d'autres encore jusqu'à ce que l'ensemble des lettres forme un mot. Mais chaque lettre fait aussi apparaître un autre mot complet à côté : quand vous dessinez un mot entier, le jeu vous affiche donc la phrase correspondante. L'histoire qui en résulte est jolie et touchante (ou gnangnan, si vous êtes d'humeur grognon) et l'ensemble, visuel comme sonore, bien charmant, mais l'ensemble se boucle en un quart d'heure top chrono.

6



Zero Lives

iOS, 2,69 €, par Snow Covered Gamespar Big Fish Games

Au lancement, *Zero Lives* ne vous explique rien et vous met face à un cœur : vous tapez dessus, et le jeu commence. Si vous êtes comme moi, vous ne pigez pas non plus grand-chose aux premiers niveaux, que vous réussissez du coup autant par hasard que parce qu'ils sont très faciles. Et puis viennent ceux qui ne passent pas par chance du premier coup. Il faut donc commencer à réfléchir, à analyser ce que vous avez sous les yeux, à tâtonner, à noter toutes les indispensables conditions de victoire, et vous progresserez ainsi. Arrive le deuxième cœur, et les règles changent presque entièrement. Idem au troisième, puis au quatrième. Inutile donc de chercher à décrire précisément le gameplay très dépouillé de *Zero Lives :* non seulement ce serait vain, mais ça vous priverait en plus de la surprise. Si vous aimez les casse-tête, ça devrait vous aller.

7

Fort McMoney

iPad, gratuit, par l'Office National des films du Canada

Déjà disponible depuis un an sur le Web, *Fort McMoney* est un mélange de jeu et de webdocumentaire sur la ville (réelle) de Fort McMurray au Canada et son exploitation de pétrole. Après avoir regardé des vidéos sur l'agglomération et le quotidien de ses habitants, vous devez interroger ces derniers, puis prendre des décisions sur l'avenir de la ville, qui évolue (ou pas) par la suite. Si la dimension ludique de *Fort McMoney* n'est pas forcément mémorable, l'ensemble, bourré à ras-bord de contenu et d'interviews, est néanmoins passionnant à regarder et à explorer. La version iPad sortie en octobre n'est qu'un portage classique du jeu d'origine, sans changements.

8

Pico Rally

iOS, Free-to-Play, par Raketspel

Comment ? Un jeu de course en Free-to-Play qui n'est pas étiqueté Gameloft ou Electronic Arts ? Peut-être une chance d'avoir un jeu de course à la fois gratuit et pas trop déséquilibré ? Hmm ? Non ? Bon, tant pis. *Pico Rally* vous lance dans des courses de petites voitures où vous ne pouvez qu'accélérer ou relâcher la pédale d'accélération. Les circuits sont pleins de virages qui imposent des freinages en urgence et de concurrents à l'IA très agressive. C'est plutôt sympa pour la difficulté du jeu, mais le tout se conjugue finalement assez mal avec l'aspect Free-to-Play et sa barre d'énergie qui vous impose d'arrêter après quelques courses ou de passer à la caisse. Dommage, car la sensation de vitesse et les pistes tordues laissaient un peu d'espoir.

5

Skullduggery!

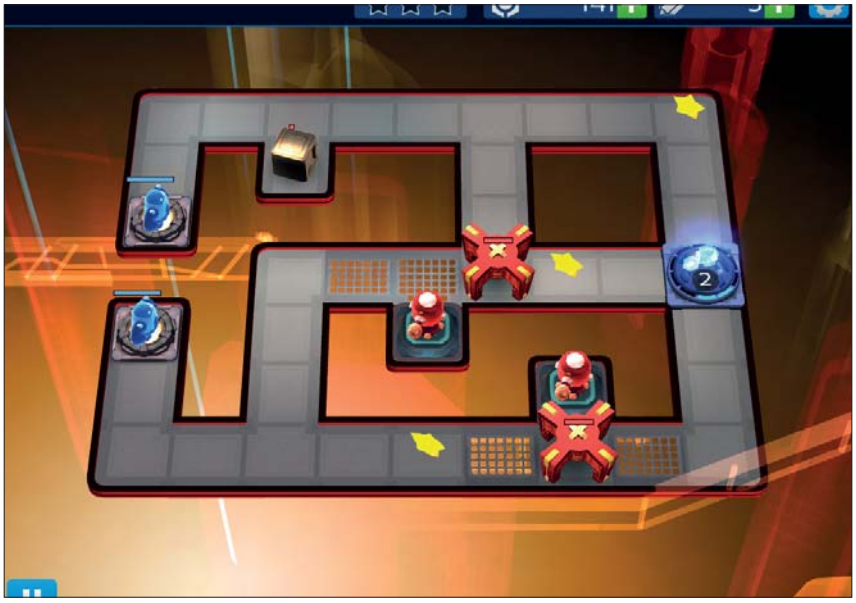
iOS, 4,49 €, par ClutchPlay Games

Je dois être honnête : j'ai un faible pour les jeux où l'on incarne une tête farfelue. Il y avait par exemple *Pizza VS Skeletons,* où j'écrasais avec une pizza géante à visage humain des hordes de squelettes… mais je digresse. Dans *Skullduggery!,* je joue un crâne (parfois géant aussi) qui explose des hordes de squelettes, et c'est plutôt agréable aussi. Le jeu reprend une mécanique de catapulte proche des *Angry Birds* pour la transposer dans un jeu de plateforme, et l'ensemble fonctionne étonnamment bien : vous jetez votre tête, l'arrêtez au vol pour la relancer dans une autre direction, et ainsi de suite, dans une ambiance à la fois macabre et délirante. Ce qui rend *Skullduggery!* si réussi, c'est finalement ses contrôles parfaitement adaptés et réactifs : dans un jeu de plateforme, c'est l'essentiel. En revanche, il reste un peu cher par rapport à la concurrence.

7

The Bot Squad : Puzzle Battles

iOS et Android, Free-to-Play, par Ubisoft



De temps à autre, Ubisoft tente de relancer un jeu mobile en espérant, par hasard, avoir peut-être du succès. *The Bot Squad,* sorti sans aucune promo, ne semble même pas rentrer dans cette catégorie. Mélange de tower defense et de tower offense, le jeu est avant tout un gros Free-to-Play qui vous fera jongler entre sa barre d'énergie et ses différentes monnaies. Et pour être encore plus plaisant, *The Bot Squad* se paye le luxe d'être en sus très lent dans le déroulement de ses niveaux et doté d'un didacticiel interminable. Ajoutez à cela un univers visuel générique au possible, et vous obtenez un jeu conçu visiblement plus selon un cahier des charges marketing qu'avec un document de game design. Ce n'est pas vraiment mauvais, c'est simplement inconséquent.

5

Daddy Long Legs

iOS et Android, Free-to-Play, par Set Snail

Vous êtes une grosse boule de poils. Enfin pas vraiment une boule, disons un cube. Un gros cube de poils. Et vous avez de gigantesques jambes toutes fines, comme des jambes d'insectes, mais poilues. Et (grave erreur) vous souhaitez avancer. Dans *Daddy Long Legs,* une pression sur l'écran déplace une jambe. Comme dans le génial *QWOP* de Bennett Foddy, le but est donc de réussir à taper dans le bon rythme pour avancer assez loin avant l'inévitable, l'inéluctable chute (en avant, en arrière ou en faisant le grand écart). *Daddy Long Legs* n'est pas tout à fait aussi rigolo que peut l'être *QWOP* (à fond dans l'absurde avec son coureur de 100 mètres aux articulations élastiques), mais remplit tout de même plutôt bien son office.

7

Cursed Treasure 2

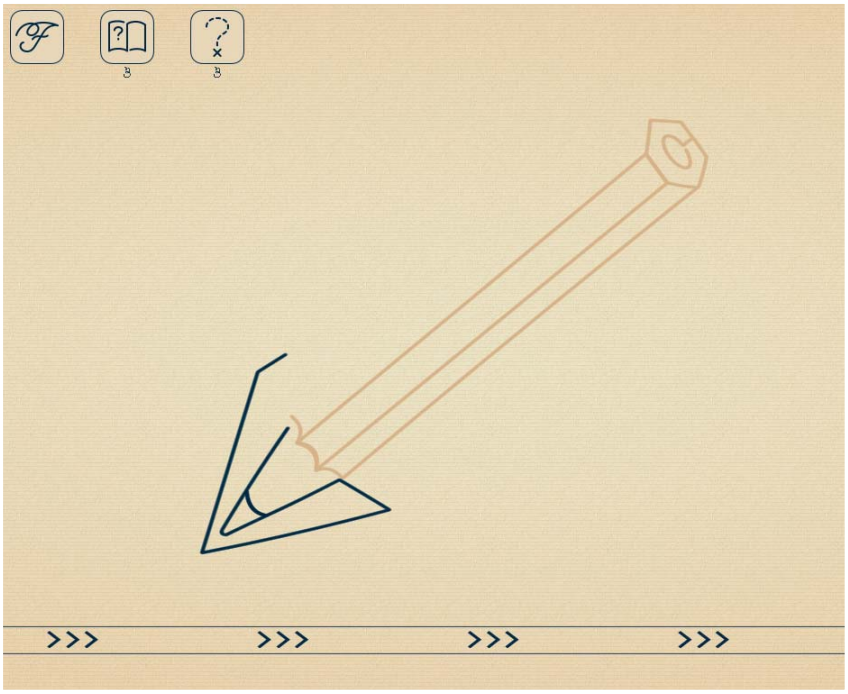
iOS, 1,79 €, par Armor Games

Dans un monde où les tower defense se ressemblent tous, dans un monde où *Kingdom Rush* est la dernière franchise du genre à tenter d'y apporter un peu d'originalité, dans un monde qui est le nôtre… *Cursed Treasure 2* est donc un tower defense médiéval-fantastique ultra-classique, mais aussi très complet, bien réalisé et surtout très bien équilibré. Seule petite entorse faite aux conventions : la possibilité d'acheter (et de faire vôtres) les points de spawn de certains ennemis. L'argent dépensé ne va du coup pas dans vos tours, ce qui ajoute un peu de risque durant les parties. Le tout est fort agréable à jouer, avec en plus la possibilité d'avoir une version alternative de chaque niveau.

7

Find the Line

iOS, Free-to-Play, par Stigol et Chillingo



Incroyable mais vrai : aucun jeu n'a jamais été amélioré par un passage au modèle Free-to-Play, et *Find the Line* en est la preuve parfaite. Ce petit jeu de réflexion original et bien pensé, où vous devez reformer des dessins en faisant défiler et se croiser des lignes qui tracent des formes, vous inflige une vidéo publicitaire après chaque puzzle. Imaginez un joli casse-tête élégant, propre, dépouillé de tous ses artefacts inutiles, qui se retrouve envahi de pubs bruyantes et bariolées pour *Clash of Clans* et ses clones : impossible de s'y accrocher, d'autant que rien ne vous est proposé, pas même un petit passage à la caisse, pour supprimer les pubs ; les achats in-app ne servent qu'à récupérer plus de conseils pour ceux qui galèrent sur un puzzle. Un bien beau gâchis.

5

Terra Battle

Android et iOS, Free to Play, par Mistwalker

"*Oh ! Incroyable ! Un Free-to-Play de chez Mistwalker ! Les parents de Blue Dragon, Lost Odyssey ou encore The Last Story ! Ça va être génial !*" Eh bien, oui et non. Surfant sur la vague des Free-to-Play inutilement complexes et bourrés de contenu, *Terra Battle* est un jeu de stratégie light, à mi-chemin entre le tactical-RPG et le jeu d'échecs. Sur un terrain quadrillé, il vous faut déplacer des unités aux capacités différentes et encercler les ennemis pour les attaquer. L'intérêt du gameplay vient du système de "chain", qui demande de placer ses différents héros sur les mêmes lignes pour profiter de leurs attaques spéciales (contre-attaque, soin, pluie de flèches, etc.). Le titre devient alors presque un jeu de réflexion, où chaque tour est l'occasion de se creuser le ciboulot pour trouver comment maximiser ses dégâts et protéger ses arrières. Malheureusement, le jeu reste un social RPG en Free-to-Play et vous demandera fatalement de mettre la main au porte-monnaie, même s'il a l'élégance de vous laisser jouer quelques longues heures avant le premier paywall.

7

Auro

Android, 2,31 €, par Dinofarm

Dinofarm, créateurs du très honnête *100 Rogues,* revient avec Auro, un jeu de stratégie/puzzle particulièrement réussi. Dans des niveaux découpés en hexagones, le jeune prince enfant gâté que vous incarnez va devoir occire ses ennemis en essayant de les pousser hors du terrain de jeu. La mécanique de "bumping" ("rentre-dedans" en bon français) est une composante essentielle du jeu puisque l'on ne peut pas attaquer ses adversaires autrement qu'en les bousculant pour qu'ils se décalent d'une case. Très vite, on apprendra à utiliser des pouvoirs divers et variés (comme des boules de neige ou un saut de plusieurs cases) afin d'appréhender chaque situation et se faufiler entre les patterns ennemis pour passer au niveau suivant. Avec sa structure en tour par tour, ses nombreux pouvoirs magiques et ses ennemis aux comportements et attaques bien distincts, *Auro* est une petite pépite de stratégie.

8

République

Android et iOS, 2,36 €, Camouflaj

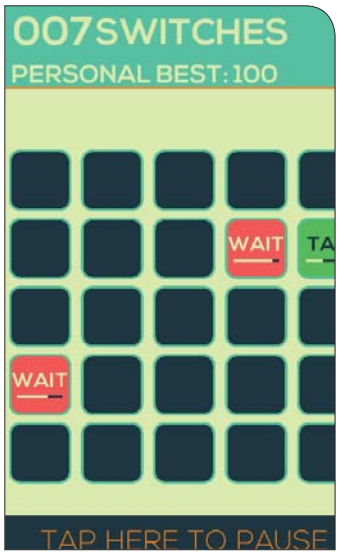
Quand Ryan Payton (assistant producteur sur *Metal Gear Solid 4* et directeur créatif sur *Halo 4)* décide de monter son petit studio et de discrètement piquer des idées au *Expérience 112* d'Eric Viennot, ça donne République, un jeu d'infiltration mobile épisodique qui vient enfin d'avoir son portage Android. Dans un univers totalitaire aux airs de 1984, Hope, une jeune femme encapuchonnée, essaie de fuir la ville dont elle est prisonnière. C'est au joueur de l'aider, à travers les différentes caméras de sécurité de la ville. Il peut surveiller chaque couloir, pointer des directions à Hope mais aussi lui déverrouiller des portes ou – après quelques upgrades – distraire des gardes. Le gameplay, assez naturel, fonctionne étonnamment bien, donnant au joueur l'impression de se trouver véritablement à un poste de sécurité. Le titre est malin, beau, bien écrit et interprété par des doubleurs convaincants. Et s'il fallait une raison de plus pour donner sa chance à l'épisode 1, sachez que les trois premiers sont déjà disponibles.

7

Touchez les **titres** ou les **images** pour aller sur le **Store**

Switch

Android et (bientôt) iOS, Gratuit, par Monkey Moon



Switch est un jeu bête comme chou. Devant vous, un petit bouton rouge surmonté d'une barre de progression. Quand la barre est pleine, le bouton devient vert et il faut appuyer dessus. Une mauvaise touche, et la partie est terminée. Toutefois rien de sorcier, il suffit d'appuyer sur le bouton au bon moment et tout ira bien. Le souci, c'est que *Switch* va très vite augmenter le nombre de boutons, changer la vitesse de leurs barres de progression et accélérer le rythme global du jeu. On se retrouve presque devant un tape-taupe minimaliste, à tapoter frénétiquement sur son écran en attendant le game over fatidique. Gratuit, simplissime et très efficace, *Switch* voit sa pureté et son élégance un peu gâchées par la présence de publicités assez bourrines entre les parties. Mais que cela ne vous empêche pas d'y jeter un œil, pour gentiment frôler la crise de nerfs.

8

Grimwar

Android et iOS, 2,50 €, par Silly Cat Studio

Grimwar vous met dans la peau d'un jeune chasseur de trésors se retrouvant au pied d'une tour où il va batailler pour récupérer quelques menus deniers. Chaque étage de la tour est représenté par une pièce qui contiendra diverses occurrences aléatoires, par exemple des monstres, que l'on attaquera en tapotant ou en faisant glisser le doigt sur l'écran. La finesse du jeu réside dans le système de garde, qui impliquera d'apprendre à lire les ennemis pour parer les coups au moment le plus propice. Un timing parfait permettra même de mettre l'adversaire dans les vapes pendant quelques secondes. On trouvera aussi des trésors ou des événements aléatoires à mesure de notre avancée. Une fois mort, il sera possible d'utiliser ses sous pour acheter armes ou armures le temps de la prochaine ascension. Le titre n'est pas désagréable mais se retrouve handicapé par un manque flagrant de dynamisme. Les combats mollassons manquent de feedback, ce qui peut parfois devenir problématique. Malgré de bonnes idées et une réalisation mignonne comme tout, *Grimwar* est un titre un peu trop mou pour son propre bien.

6

Spooklands

Android, 0,78 €, par Luderia

Hybride amusant entre un arena shooter classique et l'excellent *Toast Time*, *Spooklands* place le joueur dans une arène où des ennemis arrivent sans cesse. Impossible de déplacer le héros autrement qu'en utilisant le recul de ses armes quand on tire. Du coup, attaquer ses adversaires n'est pas sans conséquence et propulsera le joueur dans la direction opposée. Il faudra donc faire preuve de discernement, ne pas tirer à l'aveugle comme un bourrin et contrôler l'espace à chaque moment. Comme le veulent les codes du genre, *Spooklands* devient très vite difficile, avec des hordes d'ennemis venant de toutes parts, ce qui ne facilite pas vraiment les déplacements. Il est aussi possible de charger ses coups, trouver des armes supplémentaires et jouer dans trois stages différents. Pour autant, *Spooklands* est trop souvent frustrant pour être un candidat permanent à l'habitation de votre carte SD. Pas un mauvais jeu, mais il existe tout de même bien meilleur que lui.

5

Cinq microconsoles

auxquelles vous ne jouerez probablement jamais

Juillet 2012. Une petite entreprise californienne, qui regroupe une ancienne vice-présidente du site IGN et le designer suisse du projet One Laptop Per Child, lance un projet Kickstarter qui devient immédiatement un succès populaire. C'est la Ouya, la première microconsole Android. Deux ans plus tard, alors que Google s'apprête à lancer la sienne, c'est l'heure d'en faire un premier bilan.

ASUS

Ouya

Financée le 9 août 2012 par plus de 63 000 personnes à hauteur de 8,5 millions de dollars, la Ouya est finalement sortie à l'été 2013… avant de sombrer immédiatement dans l'oubli. L'enthousiasme initial – "*Une console qui va s'incruster entre les grosses !*", "*David contre Goliath !*", "*Enfin une console pas chère !*" – a vite laissé place au scepticisme : avec peu de jeux (et essentiellement des portages ratés de jeux mobiles) et une configuration tout juste moyenne (un Quad-Core 1,7 GHz et 1 Go de RAM), la Ouya n'avait pas grand-chose à proposer. Pire, ses pads chers et foireux n'en faisaient pas une bonne console pour le multijoueur. Pour motiver les développeurs à produire des titres pour sa plateforme (et ses quelques dizaines de milliers de joueurs), Ouya en a été réduit à promettre des financements à n'importe qui réussissant son Kickstarter. Résultat : quelques projets suspectés de fraude en s'autofinançant pour récupérer les thunes d'Ouya. Et toujours pratiquement aucune sortie intéressante sur la console.

GameStick

Six mois après le financement de la Ouya, Gamestick se lance aussi sur Kickstarter. Le concept est identique: une microconsole Android avec son App Store dédié. Le format est différent et le design de l'objet un peu plus propre, mais GameStick n'arrive déjà pas à séduire autant que la Ouya : le 1er février 2013, la console est financée par moins de 6 000 personnes (pour environ 650 000 dollars) sur Kickstarter. Sortie en fin d'année dernière, en même temps que les nouvelles consoles de Sony et Microsoft, elle est passée complètement inaperçue… sauf pour les backers du projet, qui ont découvert une machine à moitié fonctionnelle. Un an plus tard, tout le monde l'a complètement oubliée. La plupart des revendeurs ont cessé de la distribuer, à l'exception de l'Américain GameStop qui la solde au cinquième de son prix. La dernière mise à jour du site officiel date de février 2014.

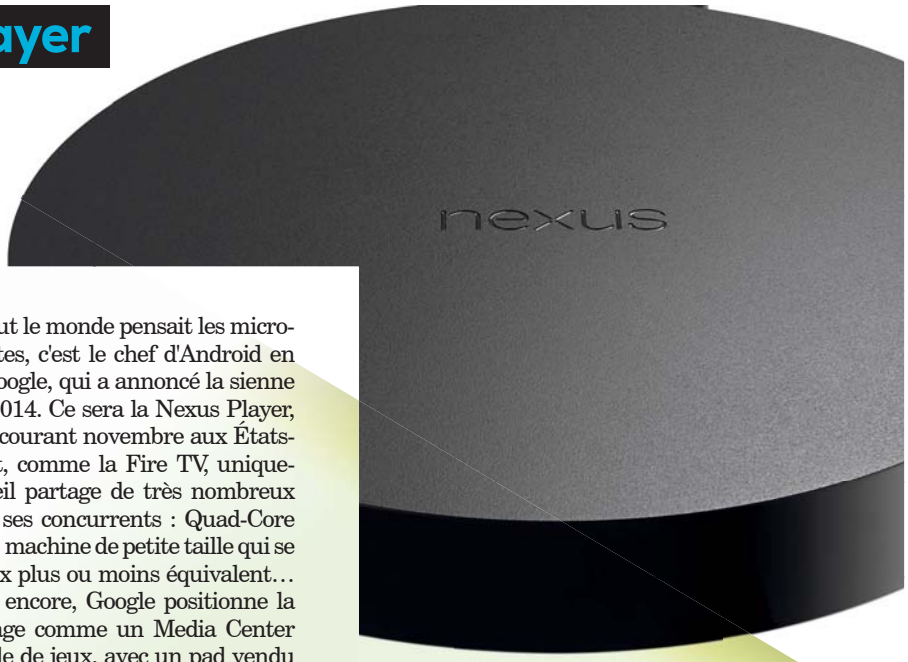
Fire TV

C'était le 2 avril, et donc trop tard pour être un poisson : Amazon annonçait sa microconsole Android, la Fire TV. Comme ses prédécesseurs, le bidule est techniquement tout sauf impressionnant, avec un Quad-Core à 1,7 GHz et 2 Go de RAM. Mais contrairement aux autres, Amazon n'a pas axé son produit purement sur les jeux, mais plutôt sur l'aspect Media Center (ce que la Ouya et la Gamestick faisaient tout aussi bien), autrement dit plutôt en concurrence avec l'Apple TV et le Chromecast de Google. Le pad est même vendu séparément ! Un détail d'autant plus étonnant que dans l'histoire, Amazon est la boîte la plus agressive du lot sur la production de jeux vidéo, allant jusqu'à racheter des studios (par exemple Double Helix, responsable par le passé des remakes de *Killer Instinct* et *Strider)* ou commander des jeux exclusifs à d'autres (comme *WayForward)*. Pour l'instant, la Fire TV n'est pas vendue en France.

Nvidia Shield

De toutes les microconsoles Android, la Nvidia Shield est à la fois la plus originale et la plus puissante, avec un Quad-Core 1,9 GHz, 2 Go de RAM et une puce Tegra 4. C'est aussi la plus bizarre, puisque là où les autres sont des petites machines qui se branchent en HDMI sur un écran, la Shield est un petit écran 5 pouces affublé d'un gros pad. Nvidia n'a jamais communiqué les chiffres de ventes de sa console (sortie en fin juillet 2013), mais en a néanmoins sorti une version tablette cette année. Le plus surprenant est sans nul doute que Nvidia ait réussi à convaincre Valve de porter *Half-Life 2* et *Portal* sur Android uniquement pour les Shield (à 8 euros pièce). Le Play Store de Google, cruel, affiche cela dit entre 5 000 et 10 000 installations seulement pour chacun, ce qui n'est jamais bon signe.

Nexus Player



Surprise ! Alors que tout le monde pensait les microconsoles Android mortes, c'est le chef d'Android en personne, monsieur Google, qui a annoncé la sienne en ce triste automne 2014. Ce sera la Nexus Player, qui devrait débarquer courant novembre aux États-Unis (et pour l'instant, comme la Fire TV, uniquement là-bas). L'appareil partage de très nombreux points communs avec ses concurrents : Quad-Core 1,8 GHz, 1 Go de RAM, machine de petite taille qui se branche en HDMI, prix plus ou moins équivalent… Et comme la Fire TV encore, Google positionne la Nexus Player davantage comme un Media Center que comme une console de jeux, avec un pad vendu à part. Seule vraie différence, finalement : le support de la toute nouvelle version 5.0 d'Android et l'intégration directe du Play Store, autant pour les apps que pour les contenus vidéo et musicaux. Ce nouveau gadget marchera-t-il mieux que ceux d'Amazon et Nvidia ? Relanceront-ils une deuxième vague de microconsoles Android ? Rien n'est moins sûr.

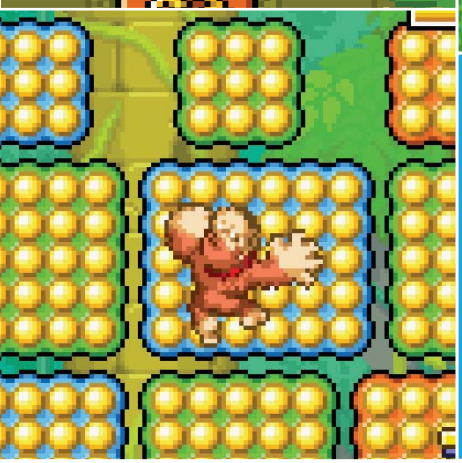
DK : King of Swing

Connaissez-vous Paon ? Pas l'animal, hein, mais le développeur japonais. Non ? Eh bien, n'ayez aucune crainte, c'est tout à fait normal. Plutôt discrète, cette entreprise fondée par des anciens de Data East en 1999 à Tokyo n'a pas vraiment brillé par des jeux absolument incroyables ou inoubliables. Elle s'est plutôt contentée de bosser dans une relation privilégiée avec Nintendo, sur des jeux comme le remake Wii de *Klonoa* ou des jeux pour apprendre l'anglais aux Japonais sur DS. Et pourtant, alors qu'ils n'ont à leur actif qu'une poignée de jeux méritant un sourcil levé, les développeurs de Paon sont responsables de l'une des perles méconnues du Game Boy Advance : *DK: King of Swing*.

Paon Paon Cucul. *DK: KoS,* de son petit nom, est une aventure un peu particulière de *Donkey Kong,* le célèbre gorille de Nintendo. Conformément à la plupart des titres de la licence, il s'agit d'un jeu de plateforme. Toutefois, c'est dans son maniement que le jeu diffère de ses aînés. Dans *DK: KoS,* la progression est très souvent verticale. Chaque niveau se voit criblé de petits plots jaunes auxquels Donkey Kong devra s'agripper. Chaque gâchette de la console correspond à une main et il suffira d'appuyer sur l'une d'entre elles pour que Donkey referme sa paluche sur un des plots et tourne autour. C'est donc en alternant les gâchettes gauche et droite que l'on fera grimper notre singe d'amour. On pourra maintenir un des boutons pour changer un coup spécial, une espèce de dash très puissant capable de détruire obstacles et ennemis dans chaque niveau (car, au-delà des ennemis volants qui en quadrillent certains, les Kremlings ont aussi appris à faire de la varappe et ne se gêneront pas pour harceler notre pauvre héros). Dernier petit élément du gameplay de base : les bananes, que Donkey peut ramasser, comme dans chaque épisode de la série. Ici, elles ne servent pas à récupérer des vies en les cumulant mais plutôt de la santé en les utilisant en pleine partie. Une banane vaut un point de vie (Donkey en possède trois) et c'est à vous de gérer la santé du gorille, en distillant intelligemment les points de vie à mesure que la difficulté augmente.

GENRE : Plateforme
ÉDITEUR / DÉVELOPPEUR : Nintendo / Paon
PLATEFORME: Game Boy Advance
ANNÉE: 2005

Gangsta Varappe. Parce que vous auriez tort de penser que, caché derrière ses jolies couleurs et ses animations

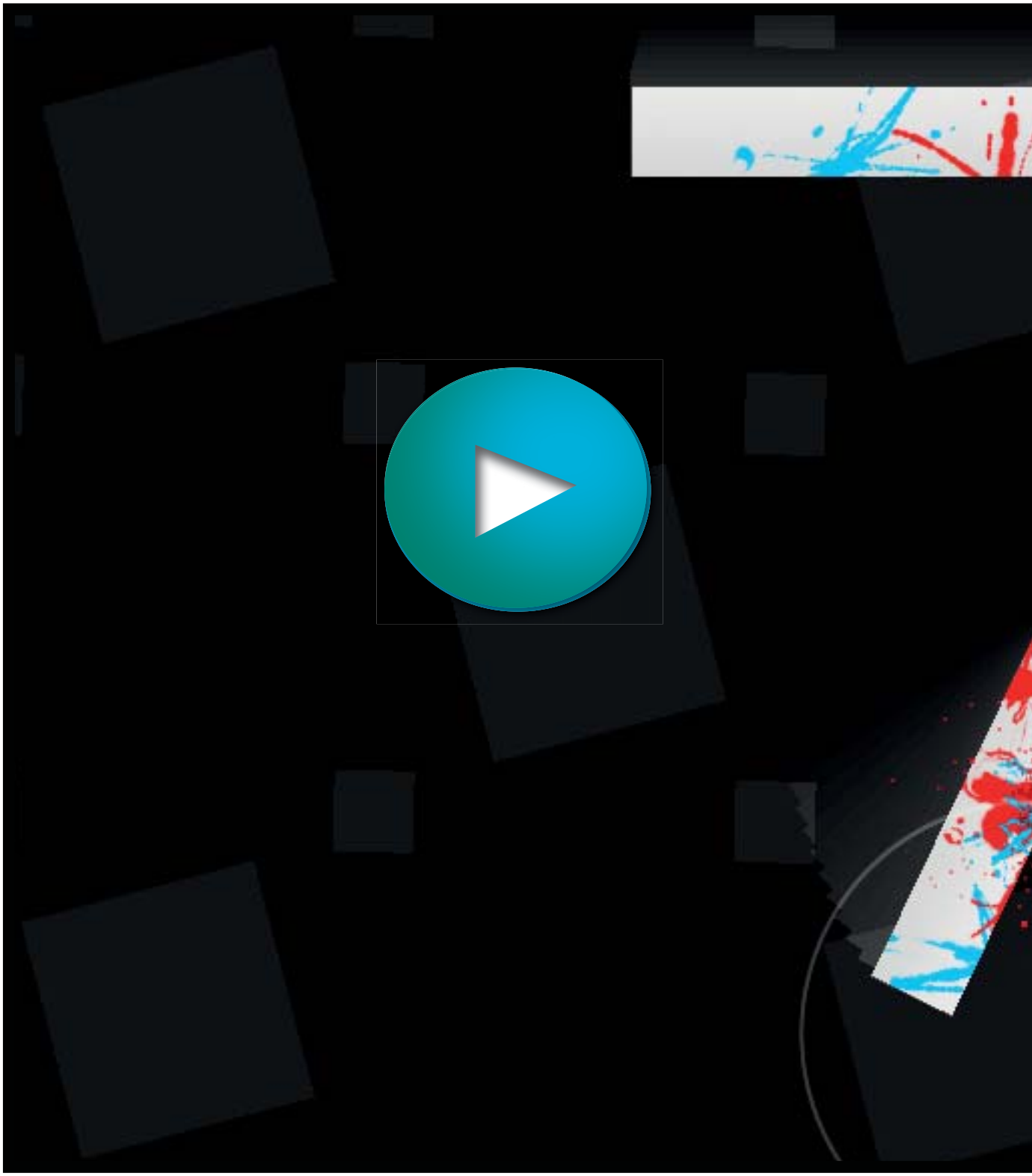


adorables, *DK: KoS* est un jeu facile. Très vite, le titre va trouver de nouveaux moyens de vous rendre fou, tout en restant intelligent et malin. Et cela, il le doit à son excellent level design. Là où certains jeux font évoluer votre héros pour pouvoir faire progresser le reste du jeu autour, le titre de Paon vise la pureté et se contente d'ajouter des pans de gameplay dans le level design sans jamais changer la manière dont vous jouez Donkey Kong. L'emplacement des plots est bien évidemment intelligent mais tout le reste du jeu, des manivelles aux plots rotatifs en passant par ces pierres à attraper d'une main pour les lancer au bon moment, passe son temps à se renouveler et à transformer son gameplay par petites touches, sans que jamais le joueur n'ait à bousculer ses habitudes. Vous vous retrouverez pris dans une tornade avec des courants venteux changeant la direction de Donkey, sur des plaques glacées vous empêchant de rester trop longtemps au même endroit ; vous devrez même combattre des boss construits autour de ce nouveau gameplay. Bref, *DK : King of Swing* est un jeu nouveau, intelligent, complexe, mignon comme tout et sacrément difficile. Si vous pouvez remettre la main sur votre Game Boy Advance (ou tout simplement tabasser le petit cousin à qui vous l'aviez "offerte"), vous auriez tort de ne pas vous jeter dessus.

Malin comme un singe. Maintenant que je vous ai assez parlé de ce titre adorable et intelligent qu'est *DK: King of Swing,* j'aimerais profiter de ce dernier paragraphe pour parler de la franchise *Donkey Kong* dans les années 2000. En cette période bénie qu'était celle du Game Boy Advance et du GameCube, la série mettant en scène le gorille semble avoir été un véritable laboratoire à idées pour la firme japonaise. Depuis les trois *Donkey Kong Country* jusqu'à l'arrivée des épisodes *Country Returns* en 2010, la série n'a cessé d'expérimenter des gameplays plus ou moins audacieux et pertinents. Qu'il s'agisse de *Donkey Konga* (jeu musical sorti sur GameCube), des quatre *Mario Vs Donkey Kong* (titres entre la plateforme et la réflexion, faisant écho au fantastique *Donkey Kong* sorti sur Game Boy en 1994), de Jet Race ou même de *King of Swing,* les titres hors jeux de plateforme ont toujours cherché à innover d'une manière ou d'une autre. On peut trouver cette méthode chez d'autres licences Nintendo *(Kirby* principalement, mais aussi *Metroid* par moments) mais c'est clairement *Donkey Kong* qui a fait le plus d'efforts en la matière. Espérons alors qu'il ne s'agisse que du début, et que Nintendo continuera à utiliser ses licences "annexes" pour dénicher toujours plus de nouveaux gameplays et d'idées neuves. Mais ça, après un nouveau *F-Zero,* nom de nom.

Pipomantis

Duet



Tim Shiel - Theme from

↗ Après ses sorties sur iOS et Android, Duet (par Kumobius) devrait aussi voir le jour dans quelques semaines sur Steam. Une excellente occasion de se repasser la très planante musique du jeu (notamment son thème) signée Tim Shiel. Difficile, en l'écoutant, d'imaginer que Duet est un titre minimaliste ultra-hardcore basé uniquement sur les réflexes plutôt que, au hasard, une balade zen dans un paysage bucolique. C'est d'ailleurs peut-être ce qui permet au joueur de tenir devant la difficulté sans pitié de Duet. Bon, ça et les explosions de couleur à chaque fois que vous échouez. À noter, en plus de la bande originale officielle, l'existence d'un album officiel de remixes : timshiel.bandcamp.com/album/duet-duets

Mentions légales

Suivez nous sur **Twitter**
@Canardpcredac

Canard Jeux Vidéo 022

Dragon Age : Inquisition
Et aussi : Lord of the Fallen

Le 15 Novembre dans Canard PC n° 307

Mensuel, parait le 5 de chaque mois.
Canard Jeux Vidéo est l'édition numérique, mensuelle et enrichie du bimensuel Canard PC.
Est édité par Presse Non-Stop SAS au capital de 86 400 euros
Immatriculée au RCS Paris 450 482 872

Président : Jérôme Darnaudet
Associés : Jérôme Darnaudet, Domisys, Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx, Olivier Peron et Michael Sarfati

Siège social :
14 rue Soleillet, BAL 62 75020 Paris

Rédaction

Directeur de la publication : Jérôme Darnaudet
Rédacteur en chef de l'édition numérique: Ivan Gaudé
Ont participé à ce numéro : Sébastien Delahaye, Cécile Fléchon, Ivan Gaudé, Ambroise Garel, Freddi Malavasi, Olivier Peron, Sébastien Rio, Pierre-Alexandre Rouillon et Étienne Rouzet

Courrier des lecteurs : courrier@canardpc.com
Abonnements : abonnements@canardpc.com

Composition

Premier rédacteur graphiste : Jean-Ludovic Vignon
Rédacteurs graphistes : Thomas Rainfroy, Katell Chabin
Secrétaires de rédaction : Sonia Jensen et Sébastien Rio
Dessinateur & logo : Didier Couly
Dessinateur & basic : Donatello World

Publicité

Chef de publicité : Denis Bourdain
denis@canardpc.com
Tél : 09 66 88 42 27

Numéro 22, prix unitaire 2,69€
Date de parution : 05 Novembre 2014

Canard PC :
Commission paritaire : 0214 K 84275
ISSN : 1764-5107

Tous droits réservés

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. Offre du mi-mois : un Canard PC acheté, un PC planté.